

Bit

ATARI XE, XL
ATARI ST, STE
AMIGA 500-4000
COMMODORE 64
PC AT 286-586
ZX SPECTRUM
DIDAKTIK M, GAMA

25 Sk / 25 Kč

MEŠAČNIK PRE POUŽIVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV
1/94

SPEEDRACER OF RACER-X

KOMIKSOVÉ
AUTOMOBILOVÉ PRETEKY

QUADRAX

LOGICKÁ HRA
ROKU 1994?

POKE DO
HIER PRE
ATARI
XE/XL

JURASSIC PARK

POČÍTAČOVÉ SPRACOVANIE
DOSAHUJE KVALITU FILMU

**ŠPECIÁLNA
AKCIA**

5 x 29 = 75

ZDÁ SA VÁM TÁTO ROVNICA NEZMYSELNÁ ? V NAŠOM PRÍPADO JE VŠAK ABSOLÚTNE PRAVDIVÁ. AK SI OBJEDNÁTE LUBOVOLNÝCH 5 ČÍSEL BITu z ROČNÍKOV 1991 A 1992, KTORÉ PŮVODNE STÁLI 29 KČS, ZAPLATÍTE ZA NE LEN CENU TROCH ČÍSEL, TEDA 75 SK (KČ) + POŠTOVNÉ. OSTATNÉ ČÍSLA ROČNÍKU 1993 SI MŮŽETE SAMOZREJME OBJEDNAŤ TIEŽ, AVŠAK UŽ ZA PŮVODNÚ CENU 25 SK (KČ). ALE POZOR, PÍŠTE RÝCHLO, PRETOŽE TÁTO AKCIA PLATÍ LEN DO VYPREDANIA OBMEDZENÝCH ZÁSOB.



ČÍSLO 12/91

RECENZIE:
CESTA BOJOVNÍKA
GENGHISKHAN
GOLDEN AXE
MAGIC JOHNSON'S
BASKETBALL
PRINCE OF PERSIA
SHADOW DANCER
SUPER MONACO GP
WELLTRIS

MEGA RECENZIE:
ELVIRA
EXTREME

MAPY HIER:
MERCENARY – ESCAPE FROM TARG

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
MERCENARY – ESCAPE FROM TARG



ČÍSLO 4/92

RECENZIE:
ALIEN BREED
BANGER RACER
CJ'S ELEPHANT
HAMMERBOY
MOTORCYCLE 500
TURRICAN 2

MEGA RECENZIE:
LEMMINGS
STORMLORD

MAPY HIER:
BATMAN THE MOVIE
LITTLE PUFF

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
BATMAN THE MOVIE
LITTLE PUFF



ČÍSLO 5/92

RECENZIE:
AUTO CHAS
CASTLES
JACKSON CITY
LOGIC
PEKING
R.B.I. 2
SMASH TV
MEGA RECENZIE:
MEGALOMANIA
POPULOUS

MAPY HIER:
JET-STORY
TIN TIN ON THE MOON

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
JET-STORY
TIN TIN ON THE MOON



ČÍSLO 6/92

RECENZIE:
DIZZY – DOWN TO
RAPIDS
FORMULA 1
LOP EARS
MERCUS
OH – NO! MORE
LEMMINGS
SPELLBOUND
DIZZY
SUPERCARS

MEGA RECENZIE:
GUNBOAT
GUNSHIP 2000

MAPY HIER:
FEJD
UNDERWURLDE
PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
FEJD
UNDERWURLDE



ČÍSLO 7/92

RECENZIE:
ALIEN STORM
SEYMOUR AT THE
MOVIES
TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES
TETRIS 2
WWF WRESTLE-
MANIA
MEGA RECENZIE:
THE GAMES –

WINTER CHALLENGE

MAPY HIER:
KING'S QUEST V
UNIVERSAL HERO

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
OIL IMPERIUM
UNIVERSAL HERO



ČÍSLO 8/92

RECENZIE:
F.I.R.E
OCTOPUSSY
PIPEMANIA
PITFIGHTER
SUPER SEYMOUR
TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES 2

MEGA RECENZIE:
BLACK CRYPT
KNIGHTS OF THE SKY

MAPY HIER:
G.I. HERO
NINJA

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
G.I. HERO
NINJA



ČÍSLO 9/92

RECENZIE:
BUBBLE DIZZY
CRUX 92
HEIMOALL
MIAMI CHASE
SKY HIGH STUNTMAN

MEGA RECENZIE:
MEAN STREETS

MAPY HIER:
DRAGONSKULLE
NOSFERATU THE VAMPIRE

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
DRAGONSKULLE
NOSFERATU THE VAMPIRE



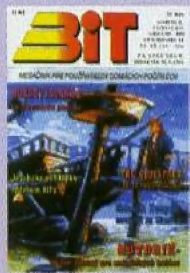
ČÍSLO 10/92

RECENZIE:
BOXING MANAGER
PIXY 2
POPEYE 2
POPULOUS 2
SPACE CRUSADE

MEGA RECENZIE:
ELVIRA 2 – THE
JAWS OF CERBERUS
PHANTOM F4

MAPY HIER:
ANOTHER WORLD 1
ANOTHER WORLD 2

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
ANOTHER WORLD



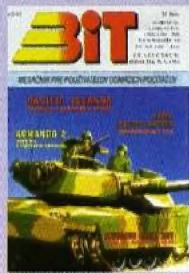
ČÍSLO 11/92

RECENZIE:
DEMON SLAYER
HOBGOBLIN
NINJA RABBITS
NOTORIK
TITUS THE FOX

MEGA RECENZIE:
MONKEY ISLAND 2
LECHUK'S REVENGE
THE GODFATHER

MAPY HIER:
ANOTHER WORLD (3)
ROLAND RATE

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
ANOTHER WORLD (dokončenie)
ROLAND RATE



ČÍSLO 12/92

RECENZIE:
CHEVY CHASE
GAZZA 2
HEAVY METAL
INTERCHANGE
SHERWOOD

MEGA RECENZIE:
HEART OF CHINA
PACIFIC ISLANDS

MAPY HIER:
CASTLE MASTER 1,2
LOOM

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
CASTLE MASTER 1,2



ČÍSLO 1/93

RECENZIE:
DAYS OF THUNDER
DOUBLE DRAGON 3
EARTH SHAKER
LINKS
PUZZLE

MEGA RECENZIE:
DUNE
F117 NIGHTHAWK

MAPY HIER:
RAMBO 3 (1. časť)
RAMBO 3 (2. časť)

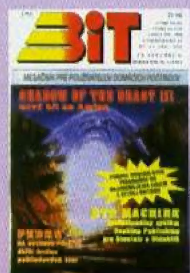
PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
NEVERENDING STORY
NIGHT RAIDER
RAMBO 3



ČÍSLO 2/93

RECENZIE:
BUFFALO BILL'S
WILD WEST SHOW
GRAND PRIX
UNLIMITED
JONNY'S QUEST
KOMANDO 2
POTSWORTH
MEGA RECENZIE:
WING COMMANDER
WING COMMANDER 2

MAPY HIER:
DIZZY – PRINCE OF YOLK FOLK
ROBIN OF THE WOOD
PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
ARCHON
DIZZY – PRINCE OF YOLK FOLK
F14 TOMCAT



ČÍSLO 3/93

RECENZIE:
IRONMAN 1
KAMIKAZE
KICK BOX VIGILANTE
MOUNTAIN BIKE
SIMULATOR
TENNIS CUP 2
MEGA RECENZIE:
LASER SQUAD
SHADOW OF THE
BEAST 3

MAPY HIER:
POTSWORTH (1)
POTSWORTH (2)

KING'S QUEST V
UNIVERSAL HERO

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
FANTASY WORLD DIZZY
NIGHT RAIDER
POTSWORTH (prvá časť)
RYCHLÉ ŠÍPY 2
SEYMOUR AT THE MOVIES



ČÍSLO 4/93

RECENZIE:
3D STOCK CAR 2
GRELL & FALLA
MURRAY MOUSE
SNARE
TETROID

MEGA RECENZIE:
FLASHBACK
KLIATBA NOCI

MAPY HIER:
POTSWORTH (3)
POTSWORTH (4)

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
CAULDRON
LEISURE SUIT LARRY 3
POTSWORTH
ZORRO



ČÍSLO 5/93

RECENZIE:
CAPTAIN PLANET
INTERNATIONAL
TENNIS
MATCH OF THE DAY
RECKLESS RUFUS
TURBO THE TORTOISE

MEGA RECENZIE:
INDIANA JONES AND
THE FATE OF ATLANTIS
WAXWORKS

MAPY HIER:
ALIEN 8
KNIGHT LORE
NIGHT SHADE
PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
CAPTAIN BLOOD
INDIANA JONES 1-3
LEISURE SUIT LARRY 3 (dokončenie)
MAGICLAND DIZZY
POWERMONGER
WW1 DATA DISK



ČÍSLO 6/93

RECENZIE:
BADLANDS
BOMB ED
INDIANA JONES 4 -
ACTION GAME
PEDRO V STRAŠI-
DELNOU ZÁMKU
STEEL EAGLE

MEGA RECENZIE:
KING'S QUEST 6
SLEEPWALKER

MAPY HIER:
SLEEPWALKER (1-3 LEVEL)
SLEEPWALKER (4-6 LEVEL)
PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
GOBLIINS
INDIANA JONES 4 – ACTION GAME

**ŠPECIÁLNA
AKCIA**

OBJEDNÁVKY PRE SR: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15
OBJEDNÁVKY PRE ČR: OTES, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO

04 Listáreň
 05 Zo softwarových kuchýň
 06 Prvá pomoc
 07 Návod ku hre DEFENDER OF THE CROWN, SLIGHTLY MAGIC
 10 Tipy a triky POKE DO HIER NA ATARI XE/XL
 11 Rebríčky najúspešnejších hier NA ŠEŠT NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
 12 Návod ku hre ACADEMY
 16 Návod ku hre F-29 RETALIATOR
 20 Poster PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU
 23 Oprášené programy FACE OFF!
 28 Recenzia systémového programu PKZIP 2.04G
 29 Bleskové recenzie SUPREMACY, CORPORATION, FUZZBALL, THUNDER BURNER
 30 Čo nás čaká (a neminie ?) QUADRAX
 31 Súťaž NOVÁ SÚŤAŽ O COMMODORE AMIGA CDTV !!!
 34 Programujeme v strojovom kóde ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 5
 35 Záznaky v Basicu ULAHČENIE PREVODU KAZETA <—> DISKETA

RECENZIE

- 14 NHL HOCKEY
- 15 SPEEDRACER OF RACER-X
- 18 SEAL TEAM
- 26 WING COMMANDER ACADEMY
- 27 DARK SUN



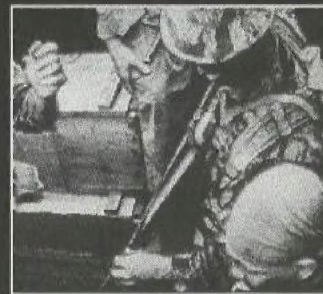
DARK SUN

MEGA RECENZIE

- 08 JURASSIC PARK
- 32 PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU



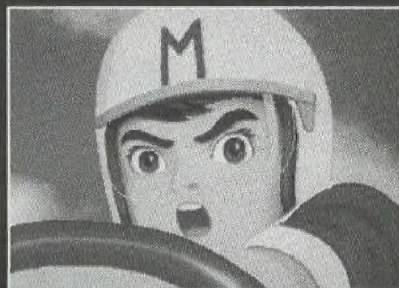
NHL HOCKEY



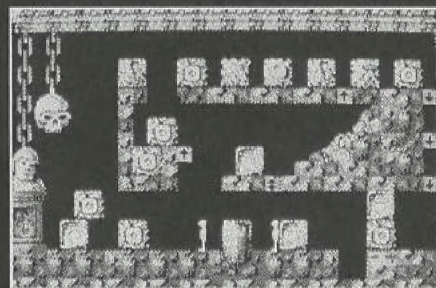
SEAL TEAM

MAPY HIER

- 22 PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV
- 19 MISJA



SPEEDRACER



QUADRAX

BIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.

Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 28. číslo (1/94) ● Adresa redakcie: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Telefón: 07/49 84 61

● Typo a lito: Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● Distribúcia pre SR:

PNS, MEDIAPRINT - KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● Distribúcia pre ČR: Mediaprint & KAPA Pressegrasso, s.r.o., Na Jarové 2,

Praha 3 ● ISSN: 1210-0242 ● Registračné číslo MK SR: 298/90 ● MIČ: 49049 ● Cena jedného čísla: 25,- Sk, polročné predplatné: 150,- Sk, celoročné predplatné:

288,- Sk ● Objednávky na predplatné pre SR prijíma: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Objednávky na predplatné pre ČR prijíma: OTES, Dukelská 100,

614 00 Brno ● Šéfredaktor: Ľudovít Wittek ● Redaktor: Ivo Slávik ● Grafická a technická úprava: Viktor Kubal ml. ● Fotografie: František Patriska ● Neobjednané

príspevky redakcia nevracia ● Vydáva: ULTRASOFT, spol. s r.o., P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pošt

Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11. 1991.

BUDE VYCHÁDZAŤ MAXIBIT? PREČO JE BIT TENKÝ? JE PRE AMIGU 1200 DOSTATOK HIER?

Vážená redakcia BITu! srdečne Vás pozdravujem a prajem Vám veľa úspechov v práci. Váš časopis sa mi veľmi páči a kupujem si ho od čísla 11/91. Chcel by som Vám dať taký podnet, či by ste nevydali aspoň dvakrát do roka také niečo, ako MAXI-BIT. Podobne, ako býva zvykom napr. MAXIBRAVO a pod. Bol by to hrubší časopis s množstvom recenzií hier a pod. Je veľká škoda, že BIT vychádza iba raz do mesiaca a je taký 'tenký'. Väčšina zahraničných časopisov býva omnoho 'hrubšia'. Mali by ste sa nad tým zamyslieť. A ešte jedna otázka. Ešte nedávno som bol majiteľom počítača Amiga 500 a bol som s ním výsostne spokojný. Z finančných dôvodov som ho musel predat'. V súčasnosti si chcem znovu kúpiť počítač a rozhodujem sa medzi Amigou 500, 500+ a Amigou 1200 (upozorňujem, že som skôr 'gamesník'). Poradte mi prosím Vás, ktorý typ by bol najvýhodnejší. Ja osobne by som sa rozhodol pre 1200, ale vy ste spomínali, že na tento počítač je málo programov. Takže, poradte!

Andy

V prvom rade Ťa prosím, aby si sa nabadúce podpísal, lebo inak by sme list uverejniť nemohli. Predpokladám, že sa nehanbíš za svoje ctené meno... Za pozdravy Ťi samozrejme ďakujeme a veríme, že sa Tebe i ostatným pravidelným čitateľom bude BIT naďalej páčiť. MAXIBIT v štýle MAXIBRAVO je určite podnetný návrh, ale v dohľadnej dobe naprosto nereálny. BIT ešte skôr musí splniť určité vytýčené ciele, ktoré nutne pre ďalšiu existenciu potrebuje. Sú to: kvalitnejší kriedový papier, väčší počet strán a vyšší náklad. Doteraz používaný papier nie je vyhovujúci. Farby sa do neho

vpíjajú a mnohé grafické efekty vyzerajú buď nekvalitne, alebo zaniknú celkom. Počet strán a vyšší náklad spolu priamo súvisia. Čím viac BITov sa predá, tým lacnejšie vyjde tlač jednej strany. Čitateľom môžeme dať seriózne uistenie, že v tomto smere robíme počas celej existencie BITu maximum. Zmien v tomto smere sa čoskoro dočkáte...

Faktom je aj to, že zahraničné časopisy sú podstatne hrubšie, avšak treba si všimnúť, že v nich je strašne veľa reklám. Často vychádzajú vo väčších krajinách, kde je navyše veľmi rozvinuté trhové hospodárstvo. U nás je situácia iná. Nielen že sme malá krajina, ale navyše veľmi chudobná. Solventná klientela, ktorá by bola ochotná kupovať originálne programy pravidelne, sa ešte celkom nesformovala. Vďaka tomu doteraz nevznikli firmy (s výnimkou ULTRASOFTu), ktoré by mali širokú ponuku originálnych hier tak, ako to je zavedené vo vyspelejších štátoch. Práve takéto firmy majú veľký záujem o plošnú inzerciu v časopise, ktorý sa zaoberá počítačovými hrami. Navyše by mohla existovať platená inzercia so 'second hand' originálnymi hrami. Trh s použitými originálmi tu zatiaľ nevznikol. Uvediem príklad: Nemeč si kúpi za 80 mariek novú hru. Stále sa ju hrá a po mesiaci ju dohrá do konca. Stratí pre neho význam a potreboval by ju predat'. Dá si do špecializovaného časopisu inzerát, kde napíše, že predá spomínanú hru povedzme za 40 mariek. Pomocou časopisu určite nájde vďačného záujemcu, ktorý hru za polovičnú cenu kúpi. Ak by som si u nás kúpil originál za povedzme 1500 Sk, silne pochybujem o tom, či by som, hoci pomocou časopisu, našiel kupca ochotného zaplatiť 750 Sk.

Takisto je málo ľudí, ktorí by boli ochotní ponúkať použitý originálny software. Pre našinca je to skrátka veľa peňazí a ešte dlho zrejme bude. Potenciálni inzerenti pre BIT zostávajú najmä u výrobcov a predajcov hardware. Ten sa nedá skopírovať, takže si ho každý, kto ho chce mať, musí kúpiť. Trh z hardware preto prosperuje u nás najlepšie. Najväčšími zákazníkmi týchto firiem sú však podniky. Pre získanie podnikov je účinnejšia inzercia v časopisoch zameraných na hardware a systémové programy (CHIP, CW, PC WORLD, ...). Preto im dávajú prednosť pred BITom. Najviac by teda pomohlo, keby sa u nás stabilizoval trh s originálnymi počítačovými hrami. Keby firmy, ktoré hry predávajú, dobre prosperovali, iste by si nenechali ujsť príležitosť inzerovať v BITE.

MAXIBIT by vzhľadom na pomerne malý počet potenciálnych kupcov u nás, bol veľmi drahý. Podobné akcie robia aj iné počítačové časopisy, avšak tieto špeciálne čísla sú než poriadne drahé - spravidla ide o dvojnásobok ceny časopisu. I keď by tam boli povedzme náklady na 100 hier, kolkí by si kúpili časopis za dvojnásobnú cenu? MAXIBIT teda v budúcnosti môže vyjsť, ale až sa vyriešia všetky vymenované problémy súčasnosti, teda že sa stabilizuje trh s originálnymi hrami, bude možný vysoký náklad časopisu a bude dostatok záujemcov o reklamu. Všetky menované záležitosti spolu vzájomne súvisia a determinujú prosperitu časopisu. I tak upozorňujem, že aj za priaznivých okolností bude onen MAXIBIT dosť drahý. U akcií typu MAXIBRAVO cena nie je až taká vysoká, ale oni majú všeobecné zameranie a vďaka tomu aj veľmi vysoký náklad.

Myslím, že rozhodovanie medzi Amigami 500, 500+ a 1200 je celkom jednoznačné. Amiga 1200 je podstatne lepší počítač. Má rýchlejší 32-bitový procesor a omnoho lepšiu grafiku. Veľa britských firiem robí nové hry iba vo verzii pre A1200, alebo špeciálne verzie pre A500 a A1200, kde verzia pre A1200 využíva možnosti tohto počítača a je teda lepšia. Éra 16-bitových počítačov už prakticky skončila. Ani jeden typ sa už nevyrába a obchody ich majú vo výpredaji za dumpingové ceny. Cenový rozdiel medzi A1200 a jej 16-bitovými predchodcami je pomerne veľký (na naše peňazky). I tak som presvedčený, že sa vždy oplatí investovať do modernejšieho a výkonnejšieho počítača. Je to nielen preto, že na staršie počítače prestávajú vznikať nové programy. Existuje predsa veľmi široká základňa hier, ktoré by sme nedokázali dohrať ani do konca života a toľko systémových programov, že ich zďaleka toľko nemôžeme potrebovať. Čo však urobíš vtedy, ak vznikne nový program, ktorý sírne potrebujeme spustiť, a na 16-bitovom 'stroji' to nejde? Alebo zoženieme verziu hry, ktorá má povedzme 16 farieb, kdežto u priateľa bude 32-bitová verzia s 256 farbami, ktorá navyše bude fungovať oveľa rýchlejšie? To je pritom ešte ten lepší prípad. Horšie to bude, ak vznikne len verzia programu pre A1200. Rýchlosť behu programu je tiež veľmi dôležitá. Existuje veľa hier aj systémových programov, kde je rýchlosť doslova kritická. Taktovacia frekvencia procesora a 32-bitové inštrukcie tu robia niekedy zázraky. Toto považujem za najhlavnejšie dôvody, prečo je výhodnejšie kúpiť A1200. Nedostatku hier pre tento počítač sa zatiaľ báť netreba. Je ich zo dňa na deň viac.

-yves-

ULTIMA 8: PAGAN A SHADOW CASTER

VÝBORNÁ AKTIVITA ORIGINU

BATTLE ISLE 2 - STRATEGICKÁ HRA

NOVEJ GENERÁCIE

DIZZY 8 - JE LEN PRE AMIGU A PC



■ Francúzska firma COKTEL VISION pracuje na druhom dieli hry INCA. Prvý diel vydali pred jeden a štvrt rokom. Termín dokončenia druhého dielu, ktorý sa bude volať INCA 2: WIRAKOCHA, zatiaľ nie je známy. Dúfame, že Vás čoskoro budeme môcť informovať aj o GOBLINS 3, na ktorom už COKTEL VISION pracujú niekoľko mesiacov.

existuje iba vo verzii pre CD-ROM. Nový datadisk pre STRIKE COMMANDER s názvom TACTICAL OPERATIONS, obsahuje 24 ďalších misií a nové lietadlá B-1B, F117A a F-4. Od BULLFROG je to avizovaný datadisk pre SYNDICATE s novými misiami a tromi novými zbraňami a pre počítač MAC je to simulátor lunaparku THEME PARK. Od BRODERBUND získajú

■ MINDSCAPE síce má niekoľko obstojných hier, avšak celkovo ma ich produkcia zatiaľ nepresvedčila. Uvidíme, ako sa im bude dariť ďalej. Pre PC pripravujú letecký simulátor EVASIVE ACTION a šach STAR WARS. Pre CD³² pripravujú verzie CAPTIVE 2, ALFRED CHICKEN a D-GENERATION.

■ MIRAGE uvedú niekedy v prvej polovici roka 1994 3D hru RISE OF THE ROBOTS, ktorá má mať výborné animácie v grafike Super VGA. Teším sa na chvíľu, až túto hru uvidím. Nedokážem však pochopiť, ako tá istá firma dokázala dať v novembri '93 na trh hru JACK THE RIPPER v EGA grafike.

■ RENEGADE dokončujú projekt ELFMANIA. Bude to dvojrozmerná bitkárska hra, ktorá sa v niečom bude podobáť na populárny FIRST SAMURAL. V lete '94 by mala byť hotová aj jazda na motorkách s názvom KTM MOTOCROSS.

■ SIERRA naďalej pokračuje v tvorbe množstva výborných

bude vydaný aj vo verzii pre Amigu 1200 s využitím výhod AGA čipu a vo verzii pre Amigu 500.

■ U.S.GOLD zrejme vyfažia z dojmov zo 17. zimnej olympiády v LILLEHAMERI. 10 zimných športov bude obsahovať ich nová hra s výstižným názvom WINTER OLYMPICS.

■ Zaujímavosťou je, že druhý diel hry BATTLE ISLE od nemeckej firmy BLUE BYTE dostal vynikajúcu trojrozmernú grafiku, ktorú prvý diel vôbec neobsahoval. Obrázky svedčia o tom, že to bude strategická hra úplne novej generácie. Do predaja prídu verzie pre Amigu, PC a CD-ROM. V čase písania tohto článku ešte nebola dokončená ani jedna verzia BATTLE ISLE 2, boli známe iba termíny uvedenia na trh. PC verzia - december '93, Amiga - február '94. V Nemecku sa od decembra '93 má predávať PC a Amiga verzia ďalšej strategicko-hry DIE SIEDLER za 13 mariek. Cena svedčí o tom, že to (na rozdiel od BATTLE IS-

NOVINKY

■ CORE DESIGN tiež pracujú na dvoch hrách. Sú to HEIMDALL 2 a WONDERDOG pre Amigu.

■ DIGITAL INTEGRATION sa po vydaní F16 COMBAT PILOT a TORNADO na chvíľu odmlčali. Pripravujú však TORNADO CD-ROM s množstvom hudby v Hi-Fi kvalite a simulátor britského vrtuľníka MERLIN HELICOPTER.

■ ELECTRONIC ARTS spolupracuje s množstvom softwarových firiem, preto ich ponuka bude rozsiahlejšia, ako u iných firiem. Od ORIGIN predávajú PRIVATEER (recenziu sme uverejnili v minulom čísle), pripravuje sa SHADOW CASTER, ULTIMA 8: PAGAN a datadisk STRIKE COMMANDER: PACIFIC STRIKE. Od TWIN DOLPHIN by to mala byť 'role-playing' hra FORGOTTEN CASTLE. 3D-zobrazenie, ktoré programátori použijú, sa bude podobáť na ULTIMA UNDERWORLD. Na trhu už je prvá hra pre CD-ROM od ELECTRONIC ARTS. Volá sa THE LABYRINTH OF TIME a v mnohom sa podobá na známy 7TH GUEST od VIRGIN, ktorý tiež

surealistickú adventúru MYST pre MAC CD-ROM a od stratégov THREE SIXTY to bude HARPOON 2 - druhý diel známej strategicko-hry na tému 2. svetová vojna.

■ Sheffieldská softwarová firma GREMLIN vydala nedávno dve hry LITIL DIVIL a K240. Pre Amigu CD³² pripravili THE LOTUS TRILOGY s vynikajúcim CD zvukom. Práce na LEGACY OF SORASIL sme už spomínali. Posledná hra, na ktorej GREMLIN nepracoval, ale ju kúpil od menej známych programátorov, je DISPOSABLE HERO, o ktorej napíšeme neskôr (ak sa nám bude hra páčiť).

■ INTERPLAY na nás chystá jeden hit - STONEKEEP. Obrázky z tejto trojrozmernej 'role-playing' hry vyzerajú nadmieru zaujímavé. DUNGEON MASTER 2: LEGEND OF SKULLDEEP bude mať 256 farieb na rozdiel od prvej časti, ktorá mala iba 16 farieb. Priateľov televízneho seriálu STAR TREK zaiste poteší hra STAR TREK: STARFLEET ACADEMY. Posledný projekt tejto firmy je grafická adventúra FABULOUS FUZZBOX.

hier. V roku 1994 by mali uzrieť svetlo sveta A10 2, ACES OVER KOREA a FRONT PAGE SPORTS: SOCCER. Z adventúr sú to v prvom rade LARRY 6, GABRIEL KNIGHT a POLICE QUEST 5. Pre WINDOWS bude v prvom štvrťroku uvedená na trh vesmírna strategická hra OUTPOST.

■ TEAM 17 sa chcú pevne usadiť na trhu PC. Svedčia o tom PC verzia hry ALIEN BREED a pripravovaný ALIEN BREED 2. Druhý diel

LE 2) nebude nič mimoriadne.

■ DIZZY, najväčší hit od firmy CODE MASTERS, na niektorých počítačoch definitívne zomrel. Mám na mysli všetky 8-bitové počítače a Atari ST. Nový diel, v poradí ôsmy, bude iba pre hracie konzoly SEGA a počítače Amiga a PC. Dizzyho popularita je veľká, preto SEGA ENTERPRISES kúpili veľkú licenciu pre svoje konzoly SEGA MEGADRIVE, SEGA MASTER SYSTEM a SEGA GAME GEAR.

- yves -

AKO SA DOSTAŤ DO JASKYNE V PRINCE OF PERSIA 2?

ČO JE CIEĽOM V DEFENDER OF THE CROWN?

AKO PREJŠŤ CEZ KANIBALKU V REX NEBULAR?

OTÁZKY

1226: Mám počítač Didaktik M a neviem, ako postupovať v týchto hrách:

- a) SPIKE IN TRANSYLVANIA
- b) SLIGHTLY MAGIC
- c) SIR FRED
- d) BACK TO THE FUTURE 2
- e) PLATOON
- f) ACADEMY
- g) INSIDE OUTING
- h) TASK FORCE
- i) POPEYE 1
- j) POPEYE 2

**Miroslav KULIK,
SNINA**

1227: Som majiteľom počítača Didaktik M a mám problémy v týchto hrách:

a) V hre SPLITTING IMAGES neviem poskladať obrázkov anglickej premiérky, lebo mi k tomu chýbajú 2 obrázky. Dajú sa nejako získať?

b) V hre RYCHLÉ ŠÍPY 2 - STÍNADLA SE BOURÍ neviem nájsť na červených schodoch 6-boký kameň.

c) Aký je cieľ hry DEFENDER OF THE CROWN?

**Radoslav LIPTÁK,
TORNALA**

1228: Mám hru ELITE a neviem, čo mám brať zo zostrelenej lode a ako to vyzerá.

**Martin KOMÁR,
BÁHOŇ**

1229: Vlastným počítač PC 486 a hru PRINCE OF PERSIA 2. Naviem sa dostať do jaskyne. Pred ňou sú také malé dosky v piesku. Keď na ne šliapnem, vždy sa potopia a ja môžem začať znovu.

**Alexander BELOVICS,
ŠALA**

1230: Mám počítač PC a neviem, ako postupovať v hre LANDS OF LORE.

**Boris ČECHVALA,
KOŠICE**

1231: Som majiteľom počítača PC 286 a hry WING COMMANDER 2.

Dostal som sa do misie,

v ktorej je treba zachrániť katapultovaného kozmonauta, ktorý lieta vo vesmíre spolu s kreslom. Skúšal som všetky možné kombinácie kláves a polohy rakety, ale nedokázal som to. Pozná niekto riešenie?

**Milan MŮČKA,
BRATISLAVA**

1232: Mám PC a hru REX NEBULAR. Domnievam sa, že cieľom hry je uniknúť z planéty, na ktorej žijú a vládnu iba ženy. Podarilo sa mi uniknúť z havarovanej rakety, prešiel som okolo podmorskej obludy, ktorú som otrávil skazeným hamburgerom, preskúmal som šamanovu chatrč, kde som zobral flustrubku s otrávenými šípami a navštívil blízku dedinu. Tam som si to rozdal z jednou ženou, ktorá má v chatrči vak s nejakým ovocím, ktoré nedokážem použiť. Prenasledoval som opicu, ktorá mi ukradla ďalekohľad a prinútil som ju, aby mi ho vrátila. Akokoľvek sa snažím, ďalej sa nikam nedá dostať. Keď idem na sever, je tam kanibalka, ktorá ma okamžite rozdupe a zožerie. Dá sa kanibalka nejak obísť? Súvisí to s ovocím, ktoré má dedinčanka v chatrči?

**Miroslav BALÁŽ,
BANSKÁ BYSTRICA**

1233: Som majiteľom Amigy 500 a hry THE LOST VIKINGS. Dostal som sa až do levelu, kde je niekoľko úsekov, v ktorých sú Vikingovia nadnášaní smerom hore. Keď zastanem, samozrejme prídem o život. Keď bežím, prekonám kratšie úseky. No potom nasleduje dlhý úsek, ktorý nedokážem prebehnúť, ani keď bežím naplno. Ak niekto prišiel na to, akou fintou spomínané úseky prejsť, prosím ho o odpoveď.

**Milan SLÁDEK,
KEŽMAROK**

1234: Vlastným počítač PC a hru BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE. V časopi-soch som sa dočítal, že v nej ide o preteky Rusov a Američanov v kozmickom výskume. Bohužiaľ, vôbec mi nie je jasná stratégia hry. Naviem, čo je potrebné pre stavbu kvalitnej kozmickej lode.

**Juraj KOVÁČ,
POPRAD**

ODPOVEDE

6172c: SHADOW OF THE BEAST 3

LEVEL 4: V knižnici, kde si našiel kladivo, treba na stolíku odstreliť jednu nohu a dotlačiť ho potom ku kraju miestnosti tak, aby sa vytvoril 'skokanský mostík' cez kyseľinu. Potom sa treba vrátiť ku oceľovému kyvadlu, streliť dvakrát hviezdou do gule, rozhúpať ho a preskočiť na plošinku vpravo. V momente, keď sa bude guľa približovať k Tebe, tak do nej strel hviezdou. Potom prejdí akváriami, prisuň si kotol a hod' do neho guľu. Zapchaj dieru, zapál kotol. Guľa sa začne taviť a pomaly cez otvory v kotli vylievať. Tekutý kov začne taviť ľad. Keď sa roztaví asi polovica ľadu, treba naň skočiť a vyskočiť až ku páčke, ktorou sa vypínajú laserové dvere. Za nimi je ďalší blok s diamantom. Tam sa treba postaviť pod diamant a rozbiť ľad.

**Jozef HRABOVSKÝ,
NOVÉ MESTO
NAD VÁHOM**

8185: KUNITOKI-ho na konci hry LAST NINJA 2 zabiješ len tak, že zapáliš

všetky sviečky na hviezdici na zemi a potom musíš v jej strede zabiť toho zloducha. Neskôr uvidíš nie moc efektívny koniec.

**Igor NEUMANN,
BRATISLAVA**

DEFENDER OF



THE CROWN



- 2/ Nová hra
- 3/ Funkce podobná RESEtu
- 4/ Návrat do menu

ÚTOK

K útoku dojde, když vstoupíte na cizí území. Pokud vstoupíte na území s hradem, musíte mít katapult. Jinak je po útoku. Vlastní útok vypadá tak, že vlevo dole jsou rozepsány zbývající síly. Vpravo je výběr boje - ocelový útok, stát a bránit, bombardovat, fukce, kterou nechápu a ústup. Na monitoru nahoře je zobrazení síl. Opět rada! Mít více katapultů a bombardovat a bombardovat.

OBRAVA

Tu nevolíme my, nýbrž útok soupeře na některé naše území. Dále viz ÚTOK.

DOBYVÁNÍ HRADU

K tomuto je potřeba vlastnit alespoň jeden katapult. Objevte se panorama obléhaného hradu v popředí s katapultem. Po FIRE se objeví výběr střel - ničiče, ohniváci a lazaři (dobré, ne?!). Nad náboji počet dnů (udává počet nábojů) a počet obránců. Zase rada! Házet lazere, oba ohniváky a dva ničiče. První dva druhy nábojů snižují počet obránců a ničiče bourá hradby. Při bombardování držte FIRE až do požadované vzdálenosti hodu.

KONEC HRY

Jeden konec hry je ten, když soupeř zničí váš hrad na severu. To je smutný konec a na monitoru se vypíše hlášení o vaší poslední bitvě. Jiný konec je, když se stanete páнем celé Anglie. To je ten veselější konec. Vypíše se hlášení o vaší poslední vítězné bitvě a jste korunován na krále. A snad poslední konec je, když zachráníte uvezněnou lady, která vám řekne o ztracené koruně a zamrká na vás z monitoru.

Co na závěr. Hra je to těžká, ale pokud znáte nějaký ten trik, hravě ji zvládnete (pár rad jsem vám už dal). A ještě něco k záluďnostem hry. Občas vám Norman ukradnou polovinu zlata, jindy zas vazalové rozbijí váš oblíbený katapult, ale někdy k vám vítají rytíři z Germánie a posílí vaše řady. Myslím si, že by tato hra neměla nikomu chybět a přejí všem, aby ste staly králi Anglie jako já.
-GORDON-

V roce 1149 se král Anglie vrátil se svými 6 rytíři ze Svaté Země. Jejich společným cílem byla sjednocená Anglie. Jeho 6 rytířů spolu soupeří o titul krále. Kdo se stane králem a kde je schovaná ztracená královská koruna se dozvíme až na konci hry. Ale hra právě začíná!

Hra „Ochránce koruny“ je produktem firmy CINEMAWARE. Tato hra má výborně zpracovanou hudbu a grafiku, ale to nejlepší je atmosféra hry. Jestliže vás hra zaujme, nebudete vědět o čase stejně jako já.

Po celou hru je možno zaslechnout zvláštní hudbu, která by podle všeho měla být STEREO.

Na začátku hry se vám zjeví menu s výběrem 1/ START a 2/ DEFINE keys. Navolíme klávesy a hurá do toho. Na monitoru se objeví mapa Anglie rozdělená na jednotlivá panství. Na nejsevernějším stojí jezdec (to jste vy, Wilfred of Ivanhoe). Vedle mapy se objeví „okno“ obsahující údaje o tom, jak jste dobrý vůdce, jezdec a šermíř, kde se nacházíte se svou armádou, jak velká je vaše armáda, jak velký je váš příjem a poklad (čím více území ovládnete, tím více zlata získáte). Vlevo dole je měsíc a rok, který udává dobu hry (hra probíhá po měsících).

Po stisku FIRE se objeví jiné okno ve kterém si vyberete, co tento měsíc uděláte hezkého. Popis menu:

- 1/ Uspořádat turnaj (stojí to 5 kusů zlata)
- 2/ Dobývat
- 3/ Vyzvat na souboj
- 4/ Koupit armádu
- 5/ Číst mapu
- 6/ Vzdát se tahu
- 7/ Jiné volby

TURNAJ

Turnaj začíná tak, že jeden z rytířů zaplatí 5 kusů zlata a pozve ostatní ke klanu na koních. Můžete bojovat buď o území či pro slávu. V prvním případě si vyberte zem, kterou chcete vyhrát, v druhém muže, který vám zajistí slávu. Tímto způsobem se jde třikrát a pokud všechna klání vyhrájete, stanete se

šampionem. Rada pro začínající: svou zbraň umístěte tak, aby její špička byla o trochu vlevo a dolů od středu vašeho štítu.

Upozornění!!! Pokud prohrájete turnaj, končíte a pokud jste bojoval o území, ztrácíte některé své oblíbené.

DOBYVAT

- Objeví se toto menu:
- 1/ Přesun armády (vždy jen na sousední zemi)
- 2/ Změna armády (uvážíte kolik necháte obránců na daném území)
- 3/ Čtení mapy
- 4/ Podívat se za Robinem Hoodem (ten vás v případě prohry ukryje)
- 5/ Zpět do hlavního menu

SOUBOJ

Vyzvěte některého z protivníků na souboj meči a pokud zvítězíte, přibude vám něco v pokladně. (Ovládnutí FIRE + vlevo nebo FIRE + vpravo. Pohyb - bez FIRE a k útoku jsou dveře vlevo.)

KOUPÉ ARMÁDY

Objeví se tabulka v níž se dočtete kolik máte v pokladně a co si můžete koupit. (Vojáky, rytíře, katapulty nebo hrady.) Koupě se provede tak, že pohybem vpravo si navolíte kolik čeho nakoupíte (pokud vám stačí peníze). Vlevo je vrácení.

ČÍST MAPU

Ukáže se okýnko a vy si vyberete buď skok do menu nebo čtení mapy. Pokud „čtete“, najedte pomocí pruhů na území a stlačte FIRE. Dozvíte se název, daně a počet vazalů každého území. U území s hrady se dozvíte i něco o majiteli.

VZDÁT SE TAHU

To snad ani nepotřebuje komentář.

OSTATNÍ VOLBY

- 1/ Hudba ano/ne

SLIGHTLY MAGIC

Johann Wolfgang Goethe napsal před 200 lety baladu Čarodějnickov učení. Možná jí ona inspirovala firmu CODE MASTERS vytvořit tuto hru. Při trochu šikovnosti však dopadnete omnoho lépe ako v balade.

Konečným cílem hry je oslobodit princeznú. Či odmena bude stát za tú námahu, uvidíte asi po hodine hry.

Cieľom vášho úsilia v úvode je získaf čarovnú paličku a aspoň sa dotknúť čarovnej knihy. Každé kúzlo sa skladá z 2 zložiek - z názvu kúzla a aktivátora. Kúzlo je funkčné, ak sa nápis „...SPELL-off“ zmení na „...SPELL-on“. Môžete nieš maximálne 2 položky. Pozor! Nestáňte na banánový šupku! Na vlastné oči som videl ako sa SLIGHTLY na nej smrteľne zranil 20 sekúnd pred cieľom.

- 1. Rozdel kybeľ medzi 3 drakov. Riad sa heslom „každá dáma miluje svoju farbu“.
- 2. Najdi magnet. Pomocou neho pritiahni špendlík pri hlave veľkého draka.
- 3. V podzemí najdeš kopy kameňa. Na nej si pochutť živý balvan.
- 4. Špendlíkom prepichneš bublinu.

- 5. Po rebríku sa dostaneš k čarovnej paličke.
- 6. Nad hlavou veľkého draka najdeš kúzlo hrôzy. Všetky kúzla sú v obláčiku!
- 7. Aktivátor k tomuto kúzlu - lebku, najdeš v podzemí. Vidíš, že to má svoju logiku. Hrôza a lebka, to ide spolu. Preto odporúčam ODLOŽIŤ TENTO NÁVOD a používať maximálne slovníček na konci tohto návodu. JEDINE tak budeš mať pravý pôžitok z hry. K návodu sa vrátiš len v stave beznádeje.
- 8. Prečítaš si čarovnú knihu.
- 9. Kúzlo hrôzy použi na 2 duchov. (USE A FRIGHT SPELL)
- 10. Vezmi kúzlo sluchu.
- 11. Aktivátor je megafón. Prečo asi?
- 12. Toto kúzlo ti pomôže dostať sa cez 2 strážcov.
- 13. Vezmi všetky hviezdy - doplnia tvoju magickú silu.
- 14. Vráť sa späť pre biš obojok!
- 15. Spolu s bišim kúzlom ti pomôže v lete nad obrovou hlavou a priekopou.
- 16. Kanvou zalej kvietok.
- 17. Vezmi nožnice a prestrihni kocúrovi jojo.
- 18. Získaš tak prístup k aktivátoru rybieho kúzla - nádoba so zlatou rybkou.

- 19. Kanvou, ktorú vyleješ medzi 4 stromy, uvoľniš cestu do vodnej ríše.
- 20. Použi rybie kúzlo. Ak si ho použil skôr, určite si zistil, že rybám sa na vzduchu nedarí.
- 21. Nasleduje najťažšia časť hry. Ako ryba musíš najskôr nájsť rósol pre meľku. Za odmenu ňu pustí k aktivátoru výbušného kúzla.
- 22. Pomocou neho sa dostávaš v oblasti rias von.
- 23. Ak si stratil iba jeden život, si na tom dobre. Ak sibral všetky hviezdy, dvadsiata ňi prináša nový život.
- 24. Najdi sviečku a kúzlo lietania.
- 25. Pozorné oči levov, strážiacich pierko, zaženie sviečka.
- 26. Pierko - aktivátor ku kúzlu lietania, je tvoje.
- 27. Ako vták si zalet vysokou pre kuchárske kúzlo.
- 28. Aktivátor - lyžička cukru, je tiež niekde v oblakoch.
- 29. Na ceste k chalúpke najdeš drobnú mincu.
- 30. Kuchárske kúzlo oslobodí Janka a Marienku.
- 31. Ak sa chceš dostať do studne, použi mincu.
- 32. Opaľovací krém ňi umožní rozhovor s kráľom a princeznou.
- 33. END.
- 34. Reťazce pištoľ - kľúč - zmizík - kúzlo neviditeľnosti nie je potrebné.

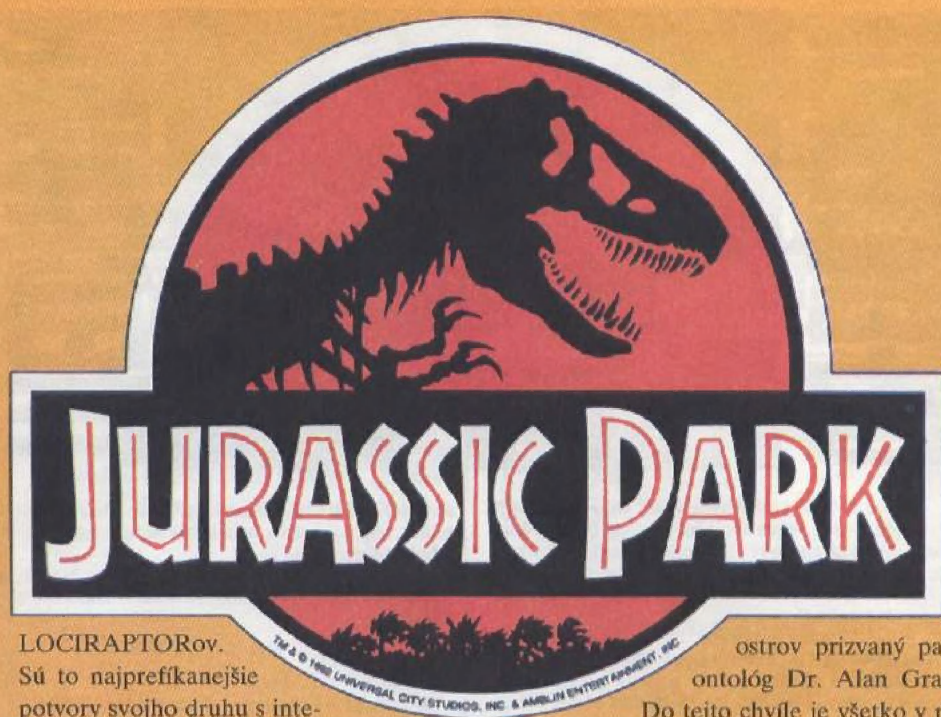
Slovníček:

bucket of water - kybeľ vody
pile of stones - kopa kameňa
magnet - magnet
pin - špendlík
skull - lebka
wand - čarovná palička
spellbook - čarovná kniha
megaphone - megafón
flea collar - biš obojek
watering can - kanva na vodu
pair of scissors - nožnice
goldfish bowl - nádoba so zlatou rybkou
jelly - rósol
plunger - roznecovač
candle - sviečka
water pistol - pištoľ na vodu
dead mouse - mŕtva myš
spoonful of sugar - lyžička cukru
suntan lotion - opaľovací krém
penny - penny
feather - pierko
key - kľúč
fright spell - strašidelné kúzlo
hearing spell - sluchové kúzlo
flea spell - bišie kúzlo
fish spell - rybie kúzlo
explosive spell - výbušné kúzlo
flight spell - lietajúce kúzlo
cook spell - kuchárske kúzlo
invisibility spell - kúzlo neviditeľnosti

J. PECHÁČ



Väčšina z Vás určite navštívila film JURASSIC PARK, ktorý nakrútil režisér Steven SPIELBERG. Dostal prívlastok 'film storočia', pretože to bol najdrahší a komerčne najúspešnejší film všetkých čias. Filmu samozrejme predchádzala úspešná kniha PARK DINOSAUROV, ktorú napísal Michael CRICHTON. Kniha je pomerne rozsiahla, preto bol filmový scenár značne skrútený. Predtým, než dostal konečnú podobu, museli ho niekoľkokrát prerábať. Filmový scenár a samozrejme aj film boli zasa predlohou pre vznik počítačovej hry. Istým prekvapením je fakt, že prišla na trh až v novembri '93, teda neskôr, ako film. OCEAN to spravidla zvládol načas spolu s premiérou filmu. Pred 65-imi miliónmi rokov žili na svete dinosaury a iné druhy veľjašterov, ktoré spásali prevažne okolitú zeleň. Niektoré z týchto potvor boli veľmi dravé, iné zasa mali schopnosť plávať jedovaté sliny a oslepovať tak svojho protivníka, atď. Najnebezpečnejším tvorom z tohto obdobia bol TYRANNOSAURUS REX. Táto krvilačná potvora merala 80 stôp, hlava mala 5 stôp. Silné čeluste s obrovskými zubami dokázali za krátky okamih rozžúvať hoci aj dospelého človeka. Tyrannosaury dokázali za krátku chvíľu zožrať aj tonu potravy. TRICERATOPY mali veľkosť ako dnešné slony. Mali aj podobnú stavbu tela s masívnymi a ťažkými nohami. Rozoznať sa dajú aj podľa toho, že majú tri rohy, pričom najväčší je v strede 'tváre'. Často budeme môcť stretnúť aj VE-



LOCIRAPTORov.

Sú to najprefikanejšie potvory svojho druhu s inteligenciou na úrovni šimpanza. Dokážu bežať rýchlosťou až 60 míľ za hodinu. Dej hry sa odohráva v budúcnosti, keď sa genetika dostala až na takú úroveň, že sa podľa vykopávok a vedomostí o prahistorických rastlinách a živočíchoch, ktoré už dávno vyhynuli, podarilo vypestovať rastliny a dinosaury z jurského obdobia. Toto sa uskutočnilo na malom stredoamerickom ostrove ISLA NUBLAR, ktorý sa so svojím Jurským parkom mal stať najatraktívnejšou zoologickou záhradou na svete. Táto podivuhodná ZOO bola kompletne postavená a perfektne vybavená. V parku boli trate pre špeciálne výhľadové vozidlá. Dinosauria boli umiestnené za plotom, ktorý bol pod vysokým napätím. Všetko bolo riadené moderným centrálnym počítačom, ktorý riadil celý bezpečnostný systém. Dômyselný systém budov a bunkrov vzbudzoval dojem, že všetko je úplne bezpečné. Jurský park však zatiaľ nemohol byť prístupný verejnosti, pretože na to potreboval súhlas odborníka. Za týmto účelom bol na

ostrov prizvaný paleontológ Dr. Alan Grant.

Do tejto chvíle je všetko v poriadku. Bohužiaľ, o zárodky dinosaurov začala prejavovať záujem konkurenčná firma. Keďže nie sú na predaj, nezostáva im nič iné, iba ich ukradnúť. Sami toho nie sú schopní, pretože ostrov má vynikajúci bezpečnostný systém. Dokáže to však Dennis NEDRY, ktorý tento systém naprogramoval a teda ho pozná najlepšie. Za veľký úplatok je ochotný túto špinavosť urobiť. Aby sa dostal dovnútra, musí na chvíľu vypnúť prúd v plotoch. Aj táto malá chvíľa stačila na to, aby dinosauri roztrhali plot a rozbehli sa po celom ostrove. Dr. Grant a vnuci pána Hammondá, riaditeľa Jurského parku, boli práve na prehliadke. Zničoho nič sa ocitli v smrteľnom nebezpečenstve...

A v tomto momente začína samotná hra. My sme v úlohe statočného paleontológa Dr. Granta, ktorý musí nájsť Tima a Lexa, prejsť s nimi cez výbehy rôznych druhov dinosaurov a priviesť ich do budovy pre návštevníkov. Odtiaľ je treba uviesť do pôvodného stavu bezpečnostný systém parku a privoľať záchranú helikoptéru. Tým sa



Trojrozmerný pohľad na krajinu je vynikajúci.



Veľké potvory nám pôsobia problémy.

hra šťastne skončí, avšak jedno je jasné. Jurský park povolenie nedostane a verejnosť ho pre vysoké riziko prevádzky nikdy neuvidí. Hra JURASSIC PARK je robená ako akčná adventúra. Akčným prvkom je najmä pohyb po parku a strelba do útočiacich dinosaurov. Okrem toho treba vedieť používať terminály bezpečnostného systému a hľadať či používať rôzne predmety. Z tohto hľadiska má JURASSIC PARK veľa spoločného s adventúrami.

Ďalej sa tu môžu posúvať predmety a prepínať zbrane, prípadne zbierať náboje. Z grafického hľadiska hra nemá žiadne vážnejšie nedostatky. Postavy a prahistorické rastlinstvo v parku sú výborné a samotní dinosauri ešte lepší. Trojrozmerný systém zobrazovania v jednom type levelov a zobrazenie z vlastného pohľadu (podobné je v hrách Wolfenstein a Ultima Underworld) sú zvládnuté na vysokej úrovni. Všetko je dostatočne rýchle. Tu by sa patrilo poznamenať, že verzia pre IBM PC vyžaduje procesor 386 a vyšší a minimálne 2MB RAM. Pokiaľ viem, je to poprvý krát, čo OCEAN urobili hru, ktorá nefunguje na procesoroch 80286. Doteraz tento procesor bol firmou podporovaný, aj keď väčšina ostatných firiem sa mu už dlhší čas nevenuje.

Osobitnou kapitolou je zvuk a zvukové efekty. Aj tu sa OCEAN doslova prekonávali a dá sa povedať, že príjemne prekvapili. Poprvý krát sa v ich hre na PC objavili samplované efekty. Hudbu pre karty Soundblaster a Roland vedeli robiť celkom dobre, ale samplované efekty, napr. pri výstreloch z pušky, pri behu a chôdzi, ako aj pri iných akčných momentoch jednoducho chýbali. Tentokrát OCEAN pochopili, že pre podfarbenie deja sú tieto efekty potrebné a JURASSIC PARK ich teda obsahuje. Pre hráča sú zvlášť atraktívne, veď počas hry môže počuť šesť prírody z dáv-

nych čias a samozrejme aj 'hlasy' dinosaurov! Novinkou je aj podpora karty Roland Sound Canvas SCC1 (General Midi) a možnosť súčasného použitia dvoch zvukových kariet - jednu pre samplované efekty a jednu pre hudbu. Ak chcete počuť samplované efekty, treba mať k dispozícii dostatok pamäte EMS. Keď som dal k dispozícii 1MB EMS, počul som tieto efekty iba v úvode. Počas hry bolo počuť iba PC Speaker. Až keď som vytvoril 2MB EMS, počul som všetky samplované efekty aj počas hry. Nezabudnite na to pri konfigurovaní svojho počítača.

JURASSIC PARK je vynikajúco spravená hra. Predtým, ako ju začneme hrať, je vhodné pozrieť si film, aby sme rozumeli všetkým súvislostiam. Z hľadiska obtiažnosti je to mimoriadne ťažká hra, ktorú bude treba hrať veľmi dlho, kým ju dohráme do konca. Na konci každého levelu sa vypíše kód nasledujúceho levelu, takže hru pri strate všetkých životov nemusíme hrať od začiatku. Rád by som Vám aspoň prezradil kódy do levelov 2, 3 a 4. Bohužiaľ, okrem kódu levelu program pridáva k nemu nakoniec tri znaky, ktoré sa menia podľa toho, na akom počítači je JURASSIC PARK nainštalovaný. Posledné tri znaky sú vždy rovnaké a treba ich zistiť tak, že aspoň prvý level uhráme dokonca. Tu sú zistené kódy: Level č.2: B14A5XXX Level č.3: 3B5FBXXX Level č.4: 0377DXXX Kombináciu troch znakov, ktoré treba dosadiť za XXX, musíme zisťovať takto: Začíname pri prevrhnutom aute. Aktivujeme terminál a prezrieme si mapu paddocku, v ktorom sa nachádzame. Nájdeime Tima (ktorý je vždy na inom mieste - program polohu náhodne generuje), vojdeme do bunkra a vezmeme náradie. Počas týchto činností striefame do všetkých dinosaurov, lebo pri dotyku nám berú energiu. Nájdeime vchod do podzemných

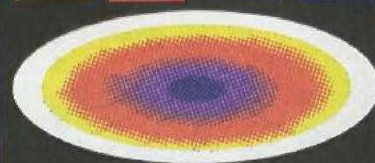
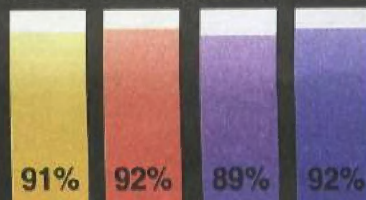
kanálov a náradím ho otvoríme. Nájdeime identifikačnú kartu a LEX. Aby sme ju mohli previezť von, potrebujeme ku nej dotlačiť drevenú debňu. Treba dať pozor na plávajúce obludy. Až LEX nastúpi, odvezieme ju von. Nájdeime východ z paddocku a otvoríme dvere pomocou tajnej karty. Ak máme so sebou obe deti, prvý a najľahší level máme za sebou. Rýchlo opíšeme z obrazovky kód a tri posledné znaky môžeme dosadiť namiesto XXX.

OCEAN si na programovanie JURASSIC PARKu dali veľmi záležať, čo je vidieť na kvalite a prevedení. Preto JURASSIC PARK, zatiaľ najlepšiu hru od OCEAN, každému odporúčam.

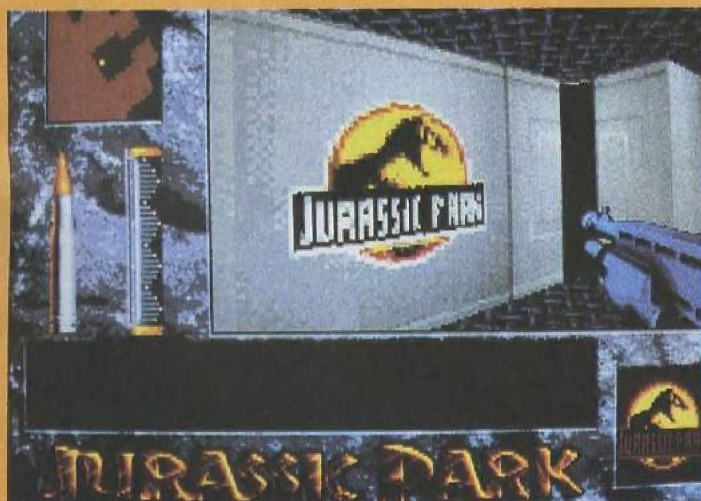
- yves -



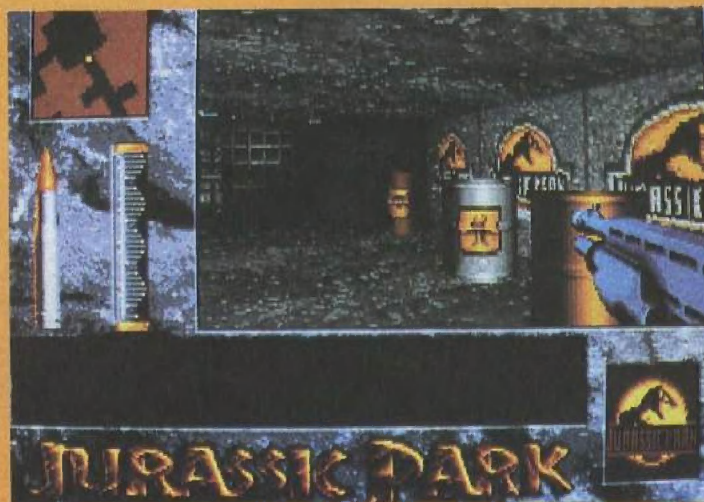
PC 286-586
PC CD-ROM
AMIGA 1200
AMIGA 500/600



CELKOVÝ
DOJEM 91%



Zobrazovanie z vlastného pohľadu v štýle WOLFENSTEIN.



Ani tu nechýba veľmi dobrá grafika a zvukové efekty.

TIPY
A
TRIKY

POKE DO HIER NA ATARI XE/XL

AIRSTRIKE 2	A 8983,173 9893,173 9087,173	CRYPT OF PLUMBOUS	9292,173 9366,173 25007,0 25539,0	HENRI HYPERBLAST	8193,165 22709,165 16232,173 20421,173	PANTHER PARALAX	24122,165 18752,173 39515,230 20857,165
AMAUROTE	25206,173	CAVELORD	14354,173	HARD HAT WILLY	12066,173	PIE MAN	29531,48
ARKANOID	13144,173	CAV. OF MARS II		HARD HAT MACK	9649,173	PHARAONS CURSE	29532,8
ARKANOID II	20265,234			HENRY'S HOUSE	18840,173	PAC-MAN SUPER	38041,173
ALIEN AMBUSH	13151,0	DIAMONDS	D 5472,173 6674,173 17420,56 17421,56	HOT LIPS		PENGMAN	12217,165
ASTEROIDS	30050,181 31005,181	DRACONUS	24167,173 24401,173	HOUSE OF USHER		PREPPIE I	4001,189 4755,185 4764,185
ARAX	39748,173 ochrana	DROP ZONE	13160,173 24167,173 24401,173	CHIMERA	CH 16376,234 16377,234 16326,234 17141,234	PREPPIE II	12251,181 12353,185 12983,165
ALEY CAT	21618,xxx životy do 255	DEATH RACE	27545,173 27548,189	INTODEEP	I 23800,173	POGOMAN	11706,0
ACTION BICKERS	35543,255	DESMOND DUNGEON	16918,173 21731,173	JAMES BOND 007	J 29372,181 17941,173 11226,0 12126,0 11240,0	PINHEAD	12096,165
AZTEK 3	31009,xxx životy do 100	DAN STRIKES BACK	16383,173 18671,165 15377,219 15339,49 15512,92	JET SET WILLY	11226,0 12126,0 11240,0 44471,173 15378,45 29490,189 30786,165 32378,173 4899,173	POPEY	42096,189
AMERICAN CROSS	33893,0	DONKEY KONG	15377,219 15339,49 15512,92 15478,174	JET BOOT JACK	11997,234 11998,234 43226,165	RIVER RIDE	R 41813,234
ROAD RACE	čas	DRUID	15339,49 15512,92 15478,174	JUMPI	44471,173 15378,45 29490,189 30786,165 32378,173 4899,173	RED MAX	35503,173
ATTACK OF THE MUT.CAMELS	9983,173	DUPELLIN DROID	8722,173 8785,173	JUMPHAN JUNIOR	11997,234 11998,234 43226,165	ROBIN HOOD	13582,173
AZTEK	26350,165 20327,165 22637,169 22638,1	DUMPFMACHINE	14535,0 14234,165 14292,165	JUNGLE HUNT		RAINBOW WALKER	32372,173
AZTEC CHALLENGE I	14517,11 14485,11	DONKEY KONG JUNIOR	32803,181	JUN FIRST	11996,234 11997,234 11998,234 43226,165	ROSENS BRIGADE	17631,173
ARACHNUS	25206,173	ELECTRICIAN	E 27207,0 10945,173 20669,173	JOE BLADE	11996,234 11997,234 11998,234 43226,165	QUASIMODO	Q 11699,0 46300,173
BASIL	10293,173	EXCELSOR	10945,173 20669,173	JOUST		SATAN'S HOLLOW	S 42475,173
BATTY BUILDERS	14223,165	EXTRIPATOR	22288,173	KANGAROO	28013,165 28024,165 31170,173 6846,165 14053,165	SPIKY HAROLD	14142,22
BEER BELLY BURTS	11498,173 11476,173 11525,173	ESCAPE FROM DOOM WORLD	22288,173	KISSINS COUSINS	31170,173 6846,165 14053,165	STAROUAKE	8052,165
BOULDER DASH I	18125,173	FIRE CHIEF	F 25691,173 25578,173 37806,173 38332,173 9110,234 9111,234	KABOOM	6846,165	SWAT	12940,173
BOULDER DASH II	46006,173	FRED	9110,234 9111,234	KARATEKA	14053,165	SPY DEMIS	13964,165 10231,0 21229,173
BOULDER DASH III	11853,173	FROGER	11195,173	LEAPER	6771,173	SHAMUS	21229,173
BOULDER DASH IV	38370,173	FROGER II	41343,165	LIVEWIRE	9747,165	SEA CHASE	43436,185
BOULDER DASH V	9729,173	FROGGIE	8389,165	LOCO	18998,0	SPECIAL DELIVERY	42086,165 13666,173 21843,165 21968,165
BOULDER DASH VI	9729,173	FORBIDDEN FOREST	9055,173	LANDSCAPE	23714,165 21770,234 21171,234 41392,173 20844,0 12371,165 13195,165	SATAN'S HOLLOW	42475,173
BLUE THUNDER	12262,173	FIDGED	11708,173	LIVING DAYLIGHTS	41392,173 20844,0 12371,165 13195,165	SPIKY HAROLD	14142,22
BSC QUEST		FIGHTER PILOT	5699,165 7080,165	LONE RAIDER	20844,0	STAROUAKE	8052,165
FOR TIRES	23951,128	FIRE FLEET	15827,165 20422,189 15826,173	LORD OF THE ORB	12371,165 13195,165	SWAT	12940,173
BRUCE LEE	5395,165	FRANTIC	15826,173	MOLECULE MAN	5338,173	SPY DEMIS	13964,165 10231,0 21229,173
BREATH OF THE DRAGON	10752,234 4137,173	GHOST CHASER	G 18629,173 18662,173 18651,173 37201,173 34201,181 34203,181 19230,173 25886,173	MONTEZUMAS	16998,165 22738,173 38746,173 31269,165 3018,165 3058,165	STAROUAKE	8052,165
BILBO		GUNLAW	18662,173 18651,173 37201,173 34201,181 34203,181 19230,173 25886,173	REVENGE	16998,165 22738,173 38746,173 31269,165 3018,165 3058,165	SWAT	12940,173
CAP.STICKYS GOLD	18526,173	GYRUSS	34201,181 34203,181 19230,173 25886,173	MORKY	38746,173 31269,165 3018,165 3058,165	SPY DEMIS	13964,165 10231,0 21229,173
CAPTAIN BIEBLES	20942,173	GOONIES	19230,173 25886,173	MARAUDER	31269,165 3018,165 3058,165	SEA CHASE	43436,185
CHUCKIE EGG	26895,173	GALACTIC CHASE	12985,181	MARIO BROS	16541,99 18255,173 11959,165	SPECIAL DELIVERY	21843,165 21968,165
CLOWN BALLONS	12181,165 12236,165 12212,165 8288,234	GATEWAY	24195,162 24196,0	MOUSE TRAP	3018,165 3058,165	SPIKY HAROLD	14142,22
CATTER PIGGLE	8288,234	GUARDIANS OF BORN	5397,173 5443,173 3728,0 7893,0	MR. ROBOT	16541,99 18255,173 11959,165	STAROUAKE	8052,165
CARNIVAL MASSACRE	9802,181 10491,181 12958,181	GUNFIGHT	3728,0 7893,0	MONKEY MAGIC	18255,173 11959,165	SWAT	12940,173
CAVERNS OF ERBIAN	32121,0 26258	GUTHBERT GOES WALABOUT	6766,165	NEXUSS	15074,173 14460,173 15720,173	SPY DEMIS	13964,165 10231,0 21229,173
CERES	26986,165 28313,0 30824,189	HERO	35325,165 36030,165	OLLIE'S FOLLIES	19516,173 19546,173	STAROUAKE	8052,165
COHEN'S TOWERS	20631,165			PANIC EXPRES	21002,173 22305,173 21427,173	SWAT	12940,173
COMMANDO II	12940,173			PANIK PRELIMINARY	21002,173 22305,173 21427,173	SPY DEMIS	13964,165 10231,0 21229,173
COSMIC TUNNELS	19753,165			PANIK PRELIMINARY	21002,173 22305,173 21427,173	SEA CHASE	43436,185
COUNT DOWN	13127,165 13073,0 9968,0			MONTY	45521,165	SPECIAL DELIVERY	21843,165 21968,165

K. Uhř

SPECTRUM

1. MYTH (System 3)
2. GOLDEN AXE (Virgin) *
3. TURTLES (Mirrorsoft) ↑
4. SHADOW OF THE BEAST (Gremlin) *
5. LEMMINGS (Psygnosis) ↓
6. SIM CITY (Infogrames) ↑
7. UN SQUADRON (U.S.Gold) *
8. PHANTOM F4 - I. (Ultrasoft) *
9. JOE BLADE 3 (Players) *
10. SWITCHBLADE (Gremlin) *

COMMODORE 64

1. LAST NINJA 2 (System 3) *
2. INDIANA JONES 3 (Lucasfilm) *
3. CREATURES 2 (Thalamus) ↓
4. ZAK MCKRACKEN (Lucasfilm) *
5. ELVIRA (Accolade) ↓
6. DRAGON NINJA 2 (Ocean) *
7. LAST NINJA 3 (System 3)
8. SREET FIGHTER 2 (U.S.Gold) *
9. BATMAN THE MOVIE (Ocean) *
10. WINGS OF FURY (Broderbund) *

ATARI XE, XL

1. LASERMANIA (Avalon) *
2. ATARISTŮV PROTIÚTOK (K-Soft) *
3. MISJA (Avalon)
4. DRACONUS (Cognito) *
5. SPELLBOUND (Mastertronic) *
6. KARATEKA (Broderbund) ↑
7. BLÁZNIVÝ NAPAD (HaH Soft) *
8. SILENT SERVICE (Microprose) *
9. GHOSTBUSTERS (Activision) ↑
10. NINJA COMANDO (Zeppelin) *

AMIGA

1. DUNE 2 (Westwood)
2. GODS (Bitman Brothers) *
3. SYNDICATE (Electronic Arts) *
4. APIDYA 2 (Kaiko) *
5. FLASHBACK (Delphine Software) ↓
6. ALIEN BREED '92 (Team 17) *
7. CHAOS ENGINE (Bitmap Brothers) ↓
8. INDIANA JONES 4 (Lucas Arts) ↓
9. POPULOUS 2 (Electronic Arts) ↓
10. F1 GRAND PRIX (Microprose) ↓

ATARI ST

1. PRINCE OF PERSIA (Broderbund) *
2. NORTH & SOUTH (Infogrames) *
3. F1 GRAND PRIX (Microprose) ↓
4. ELVIRA 2 (Accolade) ↓
5. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3 (Gremlin) ↓
6. GOBLINS 2 (Coctel Vision) ↓
7. LURE OF TEMPTRESS (Virgin) ↓
8. ISHAR 2 (Silmarils) ↓
9. DRAGON'S LAIR 3 (Ready Soft) ↓
10. FIRE & ICE (Graftgold) ↓

PC 286-586

1. DUNE 2 (Westwood)
2. CIVILIZATION (Microprose)
3. INDIANA JONES 4 (Lucas Arts)
4. SPEAR OF DESTINY (ID Software) *
5. FLASHBACK (Delphine Software) ↑
6. MONKEY ISLAND (Lucas Arts) *
7. PRINCE OF PERSIA 2 (Broderbund) *
8. WING COMMANDER 2 (Origin) *
9. ULTIMA UNDERWORLD 2 (Origin) *
10. F1 GRAND PRIX (Microprose) *

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie

v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšete nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

**BIT, P. O. BOX 74
810 05 BRATISLAVA 15**

Z aktívnych čitateľov, ktorí nám posielajú svoje tipy do rebríčkov, každý mesiac vylosujeme jedného, ktorý získa odmenu vo výške 100 Sk a propagačné materiály od firmy ULTRASOFT.

V tomto mesiaci to je Vlado MITÁŠ z Nitry.

NÁVOD KU HRE

Tuto bezesporu jednu z nejlepších her vytvořených na Spectrum má na svědomí Peter Cooke, autor programů, které překvapily dobře volenou obtížností, originálními nápady a i při jednoduché grafice vynikající hrátelností.

Vzpomeňte si na předchůdce Academy-Tau Ceti, nebo ve své době populární hra Androids I. Tento programátor již bohužel netvoří pro Spectrum, jeho poslední hra byla Stunt Car Racer. Přesl na Amigu, kde v roce 1990 vydal hru - Tower of Babel.

Na začátku se z úvodního scrollujícího textu dozvíme něco o založení kosmické akademie pro výcvik pilotů vznášedel, která vznikla poté, co nějaký nováček při parkování u atomového reaktoru špatně přeadil a proměnil polovinu planety v tekoucí lávu.

Hlavní menu

Po stisku Space se vám objeví menu, které ovládáte klávesami: S, X, O, P, Space. Menu obsahuje další volby:

- Accept Mission
- Select a Mission
- Select a Skinner
- Progress Report
- Tape Menu
- Enter a New Cadet
- View/Redefine Keys.

Accept Mission

Tato volba spustí hru.

Select a Mission

Objeví se menu, kde si vyberete jednu ze 4 daných misí. V levelu 1 to jsou:

- If it moves
- Red Dawn
- Meltdown
- Softly Softly.

Pomocí „Info on this Mission“ si můžete vyžádat informace o úkole, který jste si zvolili. V případě, že si dále zvolíte „Text“, zobrazí se včetně instrukcí i vpravo dole jméno vznášedla nejvhodnějšího pro dané poslání. Volba „System“ zobrazí planetu, ve které budete vykonávat misi a údaje o ní. Volba „Menu“ vás vrátí zpět do výběru misí. Pod Info on this Mission je volba „Load in next Level“ - (můžete nahrát další blok, pokud jste splnili všechny 4 mise, v tomto případě se křížek změní ve značku lomeno). „Selection Complete“ vás vrátí do hlavního menu.

Select a Skinner

Zde si můžete vybrat jedno ze 3 hotových vznášedel - GCS Lenin, GCS - Lincoln, GCS - Wilson. Nebo si nadefinovat další tři. Jejich jméno se napíše místo Unused.

„Info on this Skinner“ - získáte informace o zvoleném vznášedle. „View Panel“ - zobrazí přístrojovou desku zvoleného vznášedla. „Design New Skinner“ - tvorba vlastního vznášedla.

Při definici vlastního vznášedla nejprve v tabulce označíme, co chceme a nechceme (yes a no). Vznášedlo nepojme vše, proto v případě přílišné ceny nebo váhy se rozsvítí údaj červeně. Musíte něco ubrat, aby údaj zhasnul a tedy vyhovoval dané normě. Pokud jste si to rozmysleli a nechcete ve stavbě pokračovat, najedte šipkou na Abandon Design. Jinak můžete pokračovat, zvolíte druhou položku a určíte barvu a vzor přístrojové desky.

Následuje rozmístění přístrojů na desce - volte vždy první položku, pak umístěte přístroj, najedte zpět na Menu, než se objeví položka Design Complete. Pak po zvolení této položky už jen své hotové vznášedlo pojmenujete. V případě, že

„Return To Main Menu“ - návrat do hlavního menu.

Start hry

Po zvolení „Accept Mission“ se objeví přístrojová deska a palubní počítač vypíše zprávu, čeká na vaše příkazy.

Zde je seznam příkazů:

HELP - zobrazí všechny slovní příkazy, které palubní počítač bude akceptovat.

PAUSE - přestávka, zastaví se čas.

QUIT - návrat do hlavního menu, předčasně ukončení mise.

SIGHTS ON - zapnutá měřidla.

SIGHTS OFF - vypnutí měřidla.

WAIT - posune čas o pár minut dopředu.

EQUIP - umožní doplnit zbraně, načerpat palivo, opravit vznášedlo, ale jen pokud jste na základně, nebo v civilních či armádních centrech.

STATUS - vypíše zprávu o technickém stavu stroje.

CODES - slouží k dešifrování kódů v některých poslání.

DEAF - zvukový test.

LOOK - sdělí, kde se vznášedlo nachází.

VERSION - vypíše číslo verze hry.

LAUNCH - výjezd ze základny.

Ovládání

vlevo	O
vpravo	P
nahoru/zv. rychl.	S
dolu/sniž. rychl.	X
laser	Space
raketa	M
střelivo, návnada	A
světlice	F
bomba	B
změna pohledu	V
zvýšení výšky	H
snížení výšky	G
přesun	J
země, přistání	L
infrahled zap/vyp	I
stav stroje	R



přístroj umístíte nevhodně, můžete volbu vrátit pomocí funkce Undo Last Step. „Selection Complete“ - návrat do hlavního menu.

Progres Report

Zde uvidíte zprávu o plnění daných misí v procentech (pokud není mise splněna na místě procent je napsáno: Not Attempted).

Tape Menu

„Load Game File“ - nahraje vaši pozici z pásku.

„Save Game File“ - uloží stav hry na pásku.

„Load Ship Design“ - nahraje vámi vytvořená vznášedla z pásky.

„Save Ship Design“ - uloží vaše vznášedla na pásku.

„Return To Main Menu“ - návrat do hlavního menu.

Enter a New Cadet

Zde se přihlašujete do vesmírné akademie. Nejprve zadejte své jméno, potom datum narození. (Počítač vám jen tak vypočte, v kterém dni jste se narodili).

View/Redefine Keys

Zde uvidíte rozvržení kláves pro ovládní hry, případně si je můžete předefinovat pomocí funkce „Alter Keys“, nebo zvolit „Kempston Joystick“. Další funkce je

Popis přístrojové desky a jejího zařízení

Ukazovatele:

- height - výška
- speed - rychlost
- shield - vaše energie
- fuel - palivo
- laser - teplota laseru /při přehřátí střílí pouze v intervalech/

Missiles - počet raket

Bombs - počet bomb

Amms - počet návnad pro rakety

Flares - počet světlic

Kompas

Na prvním proužku vidíte směr, kterým jedete a v dolním proužku můžete pomocí čárky orientovat vznášedlo zpět k základně /čárka musí být uprostřed/.

Scanner

Na radaru můžete vidět objekty ve svém okolí. Pokud se nějaký objekt nachází ve světlém čtverci uprostřed, je na dosah /někdy může být na dosah i mimo čtverec/. Pokud je uprostřed čtverce hrozí, že do něj vrazíte.

Infrahled

Pokud je součástí vznášedla a zapnete si ho, nevidí vám tma a předměty vidíte normálně.

Teleportační jednotka (Jump/Door Unit)

Tento přístroj budete v některých misích



potřebovat. Jedná se o zařízení pro teleportaci (přesun). Pokud jste v blízkosti teleportu, rozsvítí se kontrolka Jump Unit. Pokud jsou ve vašem okolí budovy, do kterých se dá vletět (základna, reaktor atd), svítí kontrolka Door Unit.

Target Unit

Pokud je cíl zaměřen, svítí kontrolka Targettin a můžete vypálit raketu, případně i objekt zásahnou laserem. Rozsvícení kontrolky Drain signalizuje zásah do vaší lodi.

Používání zbraní a ostatního vybavení RAKETA (MISSILE)

Může likvidovat objekt v tom případě, že je na dostřel a nemá návnady pro rakety. Raketa má o něco větší dostřel než laser. Jediná vada je, že jste limitováni počtem. Existují objekty, které jdou zlikvidovat pouze raketou - pohybující se děla.

LASER

Může mít trojí sílu:

- třípaprskový (high) - je nejúčinnější
- dvoupaprskový (med) - střední
- jednopaprskový (low) - nejslabší.

Dá se s ním likvidovat téměř vše s výjimkou bomb, pohybujících se děl a budov. Pamatujte vždy na teplotu laseru.

NÁVNADA PRO RAKETY (AMM)

Ve hře se setkáte se dvěma druhy raket, jsou to tzv. Super robot missile a Robot missile. Pokud zjistíte, že na vás někdo vypálil druhý typ rakety a nemáte čas ji zničit laserem, použijete návnadu. Pozor! První typ rakety nejde zničit.

SVĚTLICE / FLARE

Mají význam v tom případě, že v vznášedlu nemáte Infrahled a nevidíte na cestu. V tomto případě se vám světlice hodí - osvítlí celou krajinu na omezenou dobu.

BOMBY / BOMBS

Zlikviduje všechny objekty kromě základny a některých druhů min. Bomba vybuchuje ve velkém rozsahu, proto se snažte co nejrychleji odjet. Bombu nepřítel nezničí, ale pozor, aby jste ji nerozstřílel vy sám.

Typy budov

ZÁKLADNA

Z této budovy budete většinou na začátku mise startovat a budete v ní pokaždé končit. Je to jediná budova, která vám ponechá otevřené dveře i po sebevětší marné snaze o její likvidaci, což se nedá říci o jiných. Poskytne vám naprosto vše.

REAKTORY

Neobjevují se ve všech misích jako základna. Není v něm žádné palivo, zbraně a opravná, které by jste po zničujícím letu mohl potřebovat. V některých misích máte za úkol reaktory zlikvidovat a v některých z nich musíte vybrat kódy. Pokud do nich omylem nebo úmyslně střelíte laserem, zavřou se a už vás nikdy nepustí dovnitř. Můžete je zničit zblízka raketou (to kvůli jejich vysoce účinnému protiraketovému systému), nebo bombou.

CIVILNÍ CENTRA

V některých případech se stanou vašim útočištěm, hlavně když máte málo paliva a základna je daleko. Jednoduše řečeno, můžete si v nich dočerpát palivo a opravit vznášedlo (neposkytují zbraně). V případě pokusu o jejich likvidaci platí to samé jako u reaktorů.

ARMÁDNÍ CENTRA

Jsou něco podobného jako civilní centra, až na to, že vám poskytnou zbraně.

Typy útočných objektů

LĚTAJÍCÍ TALÍŘE

Toto bude asi váš nejčastější protivník. Jdou zničit vším, kromě návnady pro rakety a světlic, samozřejmě.

LĚTAJÍCÍ ROBOTI

Pohybují se stejně jako talíře, ale jsou mnohem horší. Tvrdohlavě se brání proti raketám a navíc jdou zničit jenom dlouhou dávkou z nejsilnějšího laseru.

POZEMNÍ ROBOTI

To samé jako jejich létající kolegové, ale nelétají (díky bohu).

SOLÁRNÍ DISKY

Opravdu tvrdý oříšek. Jdou zničit jenom bombou a navíc střílí i v případě minimálního přiblížení. Při představě, že se vyskytují jen ve skupinkách 7 až 9, bude vám pěkně horko. Pokud vás bude chytat sebevražedná choutka, vražte plnou rychlostí do jednoho z nich. Určitě vás potěší, že kromě vás to odnesl i někdo jiný.

POHYBLIVÁ DĚLA

Poznáte je podle toho, že i z malé dálky po vás zuřivě pálí. Jdou zlikvidovat jen raketou a bombou.

KAMIKADZE

Zdánlivě se nepohybující objekty, které se proti vám po přiblížení vrhnou s úmyslem do vás vrazit. Doporučená zbraň - laser a rakety. Pokud je nestačíte zničit, pokochajte se pohledem na svoji energii.

TOVÁRNÝ

Vyskytují se jenom v některých misích. Jdou zlikvidovat pouze bombou a samy střílí mnoho raket.

SKÁKAJÍCÍ MINY

Neútočí pokud nejste v jejich těsné blízkosti. Jdou zlikvidovat krátkou dávkou z laseru (zde zažhání nehrozí).

PALEBNÍ VĚŽE

Zdánlivě neškodné, ale po přiblížení vás budou častovat dávkami laseru. Oplafte jim jejich snaživost, než bude pozdě.

Typy neútočných objektů

TELEPORTY

Slouží k přemístění na jinou teleportační stanici. Po teleportaci ubude větší část fuelu než obvykle, proto si dávejte pozor, aby jste neuvázli uprostřed volného terénu. Pozor, dají se zlikvidovat velice lehko. Teleportace proběhne jen pokud máte plně funkční teleportační jednotku.

MAJÁKY

Neškodné objekty, ve tmě blikají a mnohdy vám ukáží cestu. Likvidace je lehká, ale nepřidá žádná procenta.

MINY

Zdánlivě neškodné, ale citlivě reagují na dotyk. Pokud vrazíte krátce po sobě do dvou z nich, rozlučte se s představou na splněnou misi. Jdou zlikvidovat pouze bombami, a i to ne vždy. Pokud můžete, vyhněte se jim.

SLOUPY

Nic vám nedělají, zničíte je lehko laserem, a to s procentuálním ziskem.

VĚŽIČKY

Najdete je jenom v jedné misi. Laserem je můžete posunovat. Vše ostatní je zničit. Mají význam procentuálního zisku.

Přistání v terénu

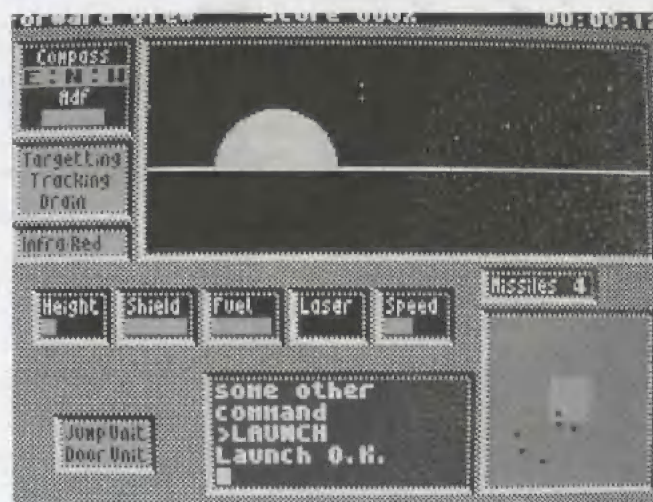
Hodí se zejména tehdy, když uváznete ve volném terénu a chcete předčasně ukončit misi. Probíhá takto: snížíte rychlost a výšku na minimum a stisknete klávesu pro přistání. Zadáte příkaz Quit a vrátíte se do hlavního menu.

Palubní počítač během letu

Během letu si můžete stisknutím tlačítka definovaného jako stav stroje vyvolat stav jednotlivých přístrojů vašeho vznášedla. Dále vás počítač informuje o ději (zničení přístrojů atd.).

(Dokončení v budoucím čísle)

Jokersoft



RECENZIA

NHL HOCKEY

ELECTRONIC ARTS



Keď pred približne dvoma rokmi prišla na trh hra od firmy Electronic Arts HOCKEY na hraciu konzolu SEGA MEGADRIVE, stala sa absolútnym hitom a získala najvyššie ocenenia vo väčšine prestížnych časopisov (napr. MEGA TECH 92 %, MEAN MACHINES 95%, atď). Dlhý čas suverénne viedla v popularite hier na túto konzolu a viedla by aj doteraz, keby ju nenahradila hra NHL HOCKEY '93 opäť od firmy Electronic Arts. Vylepšená verzia predošlého hokeja už mala oficiálnu licenciu National Hockey League Players Association, čo znamenalo kompletný výber tímov a hráčov tejto najkvalitnejšej hokejovej ligy na svete. Mal som možnosť vidieť tento hokej na vlastné oči a dojem z neho bol výrazne pozitívny.

Omnoho pozitívnejší je však fakt, že Electronic Arts sa rozhodol zrealizovať tento projekt aj na počítač PC AT, čo mi umožnilo túto hru nielen vidieť, ale aj vyskúšať, a nielen vyskúšať, ale aj systematicky a pravidelne hrať, ešte hrať, stále hrať. Ak som totiž použil po zhládnutí tejto hry výraz z „výrazne pozitívny dojem“, ľahko budem hľadať v mojej slovnjej zásobe alebo v slovníku cudzích slov primeraný výraz po vyskúšaní tejto hry. Pritom sa nedá povedať, že hokej je nedostatkovou hrou na PC alebo AMIGE. Z oblasti PC by som snáď len spomenul FACE OFF!, WAYNE GRETZKY II a III. Obzvlášť po uvedení na trh WAYNE GRETZKY III sa zdalo, že čo do kvality hokeja nemusíme roniť slzy. Napriek tomu by som sa asi rozplakal, keby som sa mal k nemu vrátiť.

Ale venujme sa hokeju. Oproti verzii na SEGA MEGADRIVE je tu mnoho vylepšení. Napríklad je tu mohutná databanka NHL pre fanúšikov rozličných čísiel a štatistických údajov, ďalej je to názov hry (aj keď tu sa dá asi ťažko hovoriť o vylepšení), liga môže byť vedená aj čisto z pozície manažera (ja osobne by som to nevyskúšal ani v zlom sne, a tak prišiel o smotanový slahačku v podobe normálnej hry). Nesmieme zabudnúť na zvuk (majitelia PC Speakra ako jediného ozvučovača preskočte prosím nasledujúce riadky!). Zvuk je totiž (na kartách SOUND BLASTER a pod.) spolupričinnou takej reality, že keď si dáte počas hrania na seba korčuľu, helmu a ostatné príslušenstvo, otvoríte koncom decembra okno dokorán na dosiahnutie príslušnej teploty (šírkou medzery môžete teplotu do istej miery aj regulovať), bude sa vám neskôr zdať hokej (napr. na štadióne SLOVANA) ako zlé divadlo. Nechýba tu ani originálny hlas populárneho amerického hlásateľa. Pri zvukoch by som tu však výrazne a s pobúrením vytkol realizáciu variabilnosti zvukových kariet. Pretože majitelia kombinácie zvukových kariet ROLAND MT32 a SOUNDBLASTER (ráčim sa medzi nich počítať) si budú musieť vybrať medzi kvalitnou hudbou spolu s uchu nelahodiacimi údermi do klavíra ako „hokejovými“ zvukovými efektami z produkcie karty ROLAND alebo menej kvalitnú hudbu (stále však hodnotenú ako nadpriemerne uspokojivú) spolu s excelentnými a vysoko kvalitnými hokejovým i efektami realizovaných kartami typu SOUND BLASTER). Miesto tohoto amatérskoho prevedenia tu mala byť možnosť ich kombinácie, čo je v súčasnosti úplne bežnou praxou.

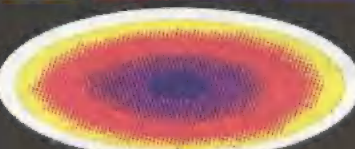
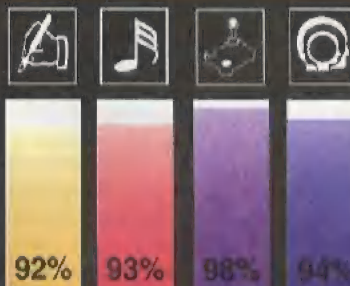
Hokej funguje z pohľadu „šikmo zhora na-

dol“. Pre dokonalé pochopenie aj nenáročného čitateľa by som ujasnil, že uhol ABC má približne 92,3 stupňa, pričom bod A predstavuje strednica úsečky XY, kde X a Y sú spodné body tyčiek, bod B je stredom kružnice, kde sa hádže úvodné buľy a bod C sa nachádza medzi očami.

Licencia NHL spôsobila, že sú úplne vylúčené pästné súboje (pre sklamaných čitateľov by som poradil osvedčený liek v podobe hry STREET FIGHTER alebo BODYBLOWS. Odporúčam užívať mnohokrát denne). Hra je výnimočná aj tým, že je výborne hrateľná tak pre dvoch hráčov (hodiny plynú), ako aj pre jedného pri začatí vlastnej ligovej sezóny. Toto je spôsobené do veľkej miery aj tým, že každý hráč má rôzne schopnosti (určené podľa štatistik NHL) a podľa nich „tríafa“, alebo aj nie. Toto len pridáva na realite, ktorá je tu spôsobená napr. aj dokonalou animáciou pohybu hráčov. Na to, aby sme vymenovali a popisali všetky výhody, „krásy“ a tzv. perličky tohoto hokeja má BIT primálo strán a táto recenzia ešte menej. Za všetky spomeniem rozbité plexisklo, rozhodcu s vybitými zubami, atď, atď,...

- rudo -

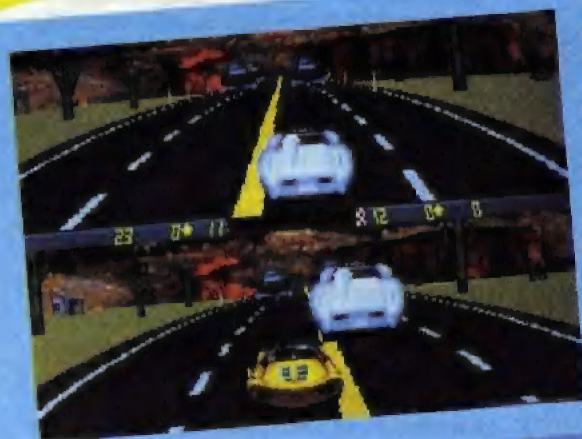
PC 286-586



CELKOVÝ DOJEM 94%

SPEEDRACER IN THE CHALLENGE OF RACER - X

ACCOLADE



pady, môžu z takejto hry urobiť atraktívny produkt. V hre SPEEDRACER ovládame vybraný voz a na zvolenej trati sa pokúšame prísť do cieľa na prvom mieste. Pochopiteľne, nevíťazí sa iba brilantnou jazdou. Okrem šoférskeho umenia treba vedieť používať zrýchľovač (TURBO), zariadenie pre skákanie a ďalšie zbrane, ktoré si môžeme pred každou misiou kúpiť. TURBO je veľmi užitoč-

Po dlhšej odmlke sa opäť hlási o slovo firma ACCOLADE. Samozrejme, ak nepočítame hry od TSUNAMI (Ringworld, Blue Force a Protostar), ktorú vlastní práve ACCOLADE. SPEEDRACER naprogramoval TOM LOUGHRY, ktorý už s ACCOLADE spolupracuje dlhšiu dobu. Jeho najúspešnejšou hrou bol GUNBOAT (1990). SPEEDRACER OF RACER-X je hra vskutku originálna. Predlohou sa stala istá komiksová séria, ktorá sa volá SPEEDRACER a je veľmi populárna. Preto sa ACCOLA-



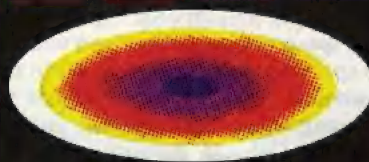
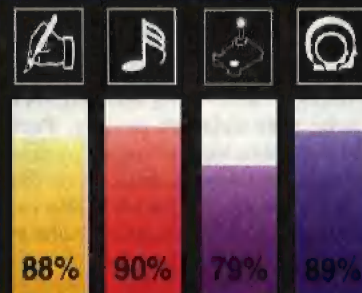
DE rozhodli urobiť niekoľko epizód aj na počítači. Pokiaľ viem, je to po prvýkrát, čo sa auto z komiksu dostáva do počítačovej hry. Existujú preteky F1, preteky cestných automobilov, rôzne rallye, ale o komiksové autá sa zatiaľ nikto nepokúšal. Pritom práve v tomto prípade, keď nie je potrebné držať sa reality, možno popustiť uzdu fantázii a dať do hry niečo, čo nemusí zodpovedať prírodným zákonom a skutočnosti. Ak sú programátori šikovní a majú dobré ná-

toč-ná vec. Keď ho aktivujeme, z dvoch trysiek na zadnom nárazníku vyšľahnú plamene a auto vyrazí vpred šialenou rýchlosťou. Treba si však dať pozor, aby sme počas zrýchlenej jazdy do nikoho nenarazili. Sú to zbytočné časové straty. Na niektorých tratiach je treba aj skákať, aby sme nespadli do priepasti, alebo do vodnej priekopy. Keď stlačíme tlačítko pre skákanie, z podvozku vyletia pružiny, ktoré auto odrazia od zeme do veľkej výšky. Ak ideme dostatočne rýchlo, urobíme tak veľký skok, že preskočíme hoci aj rieku. Táto funkcia sa dá využiť aj ináč. Predstavte si situáciu, že sme na veľmi úzkej jednosmernej ceste a pred nami je pomalší voz. Predbehnúť sa nedá, pretože nie je na to miesto. Nad ním je však dostatočný priestor na to, aby sme ho mohli preskočiť. Vďaka skákaniu teda dostávajú preteky v SPEEDRACER celkom nové dimenzie. Keďže SPEEDRACER sú komiksové autá, majú aj typickú komiksovú grafiku. Najmä treba pochváliť autorov za to, že

autá sú perfektne rozanimované na mnoho spôsobov. Podľa nárazu môže voz urobiť hodiny, alebo dokonca viacnásobné salto. Osobitnou kapitolou je systém zobrazovania. SPEEDRACER nemá nijaké vektorové kopce, ako starý TEST DRIVE 3, alebo vektorovú trať, aká je v STUNTS. Zobrazovanie v SPEEDRACER už má veľmi blízko k virtuálnej realite. Cesty, kopce, zákruty, okolité stromy, serpentíny na úbočiach hôr, vyzerajú ako naozaj a museli dať veľmi veľa práce. Kladú však isté nároky aj na počítač, ktorý musí mať procesor 386 a vyšší, pretože hra využíva mód 'protected'. Veľmi atraktívne je tiež zvukové prevedenie. Okrem hudby v pozadí a zvukov, ktoré vydáva auto počas jazdy, môžeme počuť jednotlivých jazdcov, ako na seba občas vykrikujú... Hrať môže jeden hráč, alebo dvaja - vtedy sa obrazovka rozdelí na dve polovice. Pri móde dvoch hráčov je potrebné zadať, či hrajú obaja na jednom počítači, alebo na dvoch, ktoré sú vzájomne prepojené modmom.

- yves -

PC 386-586



CELKOVÝ DOJEM 86%

NÁVOD KU HRE

hoičo. Program sa síce pýta na sektor, v ktorom sa odohráva nasledujúci vojnový konflikt, ale bez firemného manuálu nemáte ani najmenšiu šancu uhádnuť ho. Ak sa vám to podarí, budete mať dosť uľahčenú hru a z predtým nemožných situácií vyvaznete živý! Ďalej sa program opýta na vaše meno a na vašu hodnotu (pre začiatok si nechajte začiatočníka - 1 ST LT), na otázku ENTROL PILOT dajte Y (áno) a objaví sa oblačné menu s týmito ponukami: ENTROL TO AIR FORCE (návrat do pred-

lode a ponorky). A tak si vždy zoberte také rakety, ktoré v danej misii použijete, pretože ináč máte malú šancu na jej zvládnutie. Vľavo sú rakety vzduch - vzduch a ľšia sa doletom, spôsobom navádzania silou a presnosťou (najoptimálnejšie sa mi javili AMRAAM-ky) a vpravo sú rakety vzduch - zem (tu sa najoptimálnejšie nedali zistiť, pretože každý typ je vhodný na niečo iné - napríklad MAVERICK-y sú dobré na menšie pozemné ciele, ale také CSW-ky a MRASH-ky sú rakety hromadného ničenia (teda sú vhodné na veľké budovy alebo na zhuk malých objektov). Špeciálna vecička je FUEL - prídavná cisterna paliva.

Už ste si vybrali aj výzbroj, a tak je na rade zóna pôsobenia. Máte na výber: AMERICAN DESERT - americká púšť, PACIFIC SCENARIO - pacifická zóna, MIDLE EAST CONFLICT - stredovýchodný konflikt, EUROPEAN BATTLEGROUND - európske bojové územie. Prvá oblasť je precvičovacia. Sú tu cvičné misie na zoznámenie sa s hrou a preskúšanie sa v jednoduchých situáciách. Ostatné bojové zóny sú už obtiažnejšie s problémovými situáciami.

Keď už máte všetko za sebou, môžete ísť konečne plniť misie! Ale nie - byrokracia platí všade, a tak si ešte musíme vysvetliť podmenu MISSION CONTROL. Tu máte nasledovné možnosti: CHOOSE MISSION (výber konkrétnej misie), DISPLAY WAR UPDATE (ukázanie aktuálnej vojnovkej situácie s informáciami o letiskách), SELECT BASE (výber štartovacieho letiska), VIEW PILOT'S LOG (informácie o pilotovi - meno, hodnota, úspešné a neúspešné misie atď), EXIT MISSION CONTROL (návrat späť do predchádzajúceho menu). Po vybratí konkrétnej misie sa pridá ešte jedna možnosť - ACCEPT a meno misie (KONEČNE štartovanie vybratej misie).

Po počiatočnom obrázku charakterizujúcom každé bojové územie sa objaví palubná doska s časťou štartovacej dráhy. Najprv opíšem palubnú dosku: nachádzajú sa na nej tri displeje. Ľavý displej je rádiolokátor zobrazujúci rádiogramy nastaveného radaru s príslušnou číslicou v dolnej časti displeja, ktorá určuje dosah daného radaru, stredný je určený na všeobecné účely - teda môžete na ňom vidieť charakteristiku aktuálneho zbrojného systému (počet jednotlivých druhov rakiet a ich umiestnenie na krídlach), alebo tzv. SYSTEMS REPORT (tu sú vlastne zobrazené údaje o



F - 29 je simulátor patriaci do zvláštnej skupiny simulačných hier, pretože to nie je čistý simulátor, ale taký jednoduchší klon. Aj keď vás niekto bude nahovárať, že tento simulátor je naivný, primitívny a nerealistický oproti iným (napr. F - 19 STEALTH FIGHTER), a preto sa ho neoplatí hrať, nemá pravdu a neverte mu. Treba si uvedomiť, že RATALIATORa vyrobila už chronicky známa firma OCEAN (najväčší producent ardate hier, aspoň podľa mňa), a teda, že aj RETALIATOR má v sebe veľa akčných prvkov. Preto je ovládanie a vôbec celé komunikovanie počítača s hráčom jednoduchšie. Ja osobne (a nielen ja) hrávam RETALIATORa radšej, pretože je pre jednoduchosť omnoho rýchlejší a dynamickejší, nemusím si pamätať celé zložité ovládanie a čakať pomaly 2 minúty na to, aby som vzlietol. Čo sa týka grafického spracovania, je výborné a veľmi detailne spracované (pri tej rýchlosti je to až obdivuhodné). No a v neposlednom rade určite zaujme aj dĺžka, keďže pri hraní RETALIATORa sa nemusíte obťažovať nejakou extra disketovou ťahanicou. Tak, a to by bolo na začiatok asi všetko a ideme na to:

Po úvodných obrázkoch sa počítač opýta na SECTOR: nevšimajte si ho, a napíšte

chádzajúceho menu), CHOOSE YOUR SCENARIO (výber oblasti pôsobenia), SELECT PLANE (výber lietadla), SELECT ARMAMENT (výber typu a množstva výzbroje), VIEW TOP GUN PILOTS (tabuľka umiestnených pilotov), ZULU ALERT (začatie civilnej misie bez vzlietania, rovno zo vzduchu - úloha zničiť 23 lietadiel a pristáť), MISSION CONTROL (priame začatie plnenia misií na vybranom území). ESC - ukončenie programu s uložením aktuálnych parametrov pilota.

Takže najprv si vyberte lietadlo (a máte možnosť F - 29 alebo F - 22). Potom výzbroj - tu sa na chvíľu zastavím - vždy si dobre premyslite, akú muníciu si do misie zoberiete, najprv si preštudujte zadanie a úlohu danej misie (je samozrejme, že na lietadlá nepôjdete raketami vzduch - zem). V zásade sa rakety rozdeľujú na 2 skupiny, a to: vzduch - vzduch a vzduch - zem. Je jasné, na čo sa rakety z každej skupiny používajú (tá prvá na všetky lietajúce objekty a tá druhá na všetko, čo je na zemi - teda radary, budovy, ale aj



množstve paliva, otáčkach motora, rýchlosti a výške lietadla), poprípade tu býva zobrazovaný pohľad z kamery, ktorá je umiestnená na vystrelenej rakete. Na pravom displeji si môžete vybrať mapku konkrétnej bojovej zóny s, alebo bez ukazovateľa polohy a smeru lietadla, poprípade tu môže byť zobrazený umelý horizont (ukazovateľ polohy lietadla vzhľadom na horizont). Úplne naľavo sú štyri indikátory stavu zariadení lietadla. Najhornejší je GEAR (je zapnutý) - ukazuje stav podvozku (podvozok má vysunutý), ďalej je FLAP - indikátor stavu klapiek (zapnuté/vypnuté), potom BRKS - ukazuje, či sú brzdy v činnosti alebo nie a nakoniec najspodnejší je prepínač AUTO (zapnutý/vypnutý automatický pilot). Nad ľavým displejom sú nad sebou umiestnené ukazovatele otáčok motora (P) a množstva paliva v nádrži (F). Nad stredným displejom je dialógový riadok, cez ktorý počítač informuje pilota o poškodení lietadla alebo o zásahu požadovaného cieľa. Nad ním je päť indikátorov určujúcich stav ďalších zariadení. Sú to FUE (ukazuje stav palivovej nádrže), ENG (ukazuje stav motora), ALT (ukazovateľ stavu výškometra), RD (ukazuje stav radaru), WEP (ukazovateľ stavu použiteľnosti výzbroje lietadla), COM (ukazovateľ stavu navigačného vybavenia). Vľavo od týchto indikátorov je ukazovateľ určujúci stupeň požiaru lietadla a vpravo na rovnakej úrovni sú indikátory, ktoré sa aktivujú vtedy, keď ste obstreľovaný. Horný LOH sa aktivuje na rakety s radarovým zameriavaním a spodnejší LCH sa zas aktivuje na rakety s infračerveným zameriavaním. Ďalej vpravo je miniobrazovka radaru s dosahom 100 metrov a úplne vpravo hore sú indikátory špeciálnych zariadení (horný STEL sa aktivuje, ak máte všetky radary vypnuté dolný THREAT sa aktivuje, ak miniradar zachytil nejaký objekt). Prístrojová doska je týmto popísaná, ale ešte na skle zvnútra lietadla je pripevnených niekoľko dôležitých meračov údajov. Celý sklený interiér je rozdelený na akýsi štvorec - tvoj priezor. V strede štvorca je mieridlo s ukazovateľom rovnováhy lietadla, ďalej vľavo s ľavým okrajom stredného displeja sú dva merače. Ten prvý zobrazuje typ a množstvo momentálne nastavenej zbrane a ten druhý za ním je ukazovateľ preťaženia (dávať si na veľké preťaženie pozor, pretože ak presiahnete určitý limit, je s vami amen). Vyššie nad nimi je v malom štvorčeku merač rýchlosti a oproti na pravej strane zas merač výšky lietadla.

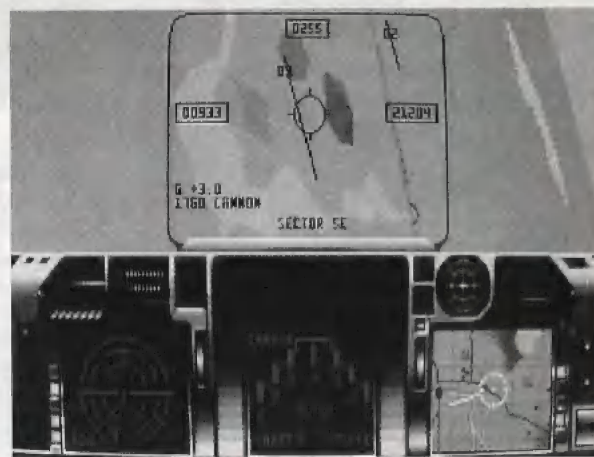


Úplne hore nad meridlom je v takom istom malom štvorci ukazovateľ azimutu a dole v tej istej úrovni sa za slovom SECTOR ukazuje sektor tvojho umiestnenia na mape bojového územia. Tak, to by bolo k popísaniu celého vnútra lietadla všetko. Takže už poznáme prístrojovú dosku a teraz sa naučíme štartovať a pristávať. Vzlietavanie: najprv stlačte klávesu B (tým odbrzdíte - indikátor BRKS je vypnutý) a držte klávesu +, až dotedy, kým nebudete mať na ukazovateli P sedem paličiek (tým zabezpečíte dostatočný ťah motora na rozbeh a vzlet lietadla). A teraz pozorne sledujte merač rýchlosti, akonáhle bude mať lietadlo rýchlosť väčšiu ako dvesto jednotiek, zdvihnite lietadlo jemne nad povrch (ale nie prudko, lebo stratíte rýchlosť a padnete na zem). Ďalej nezabudnite zasunúť podvozok (klávesa G - musí sa vypnúť ukazovateľ GEAR). No a teraz už viete aj vzlietavať, a tak si dávajte pozor na **čierny moment**. Je to stav, keď obrazovka stmavne a lietadlo sa stáva neriaditeľné. Ako toľmu momentu predísť? To je jednoduché, musíte lietať opatrne a vyhýbať sa situáciám s vysokým preťažením, teda žiadne prudké otáčanie a krkolomné letecké manévry. Čo treba urobiť, ak som v čiernom momente? Aj táto otázka je jednoduchá: aktivujte autopilota (klávesa A - ukazovateľ AUTO sa zapne) a pokúste sa vyrovnáť lietadlo do rovnovážnej polohy. Ak sa to podarilo, tak sa začne po chvíli znova „rozvidnievať“ obrazovka a ste z toho vonku.

Tak, už letíte, predpokladajme, že ste splnili žiadanú úlohu a musíte pristáť na materskom letisku. Teraz sa preto naučíme pristávať. Pristávanie: najprv si treba uvedomiť, že spristávanie je dlhodobý proces, teda je na to nutná náležitá príprava. Takže, patrične ďaleko nastavte ťah motora tak, aby ukazovateľ P ukazoval 5 paličiek, potom upravte svoju výšku asi na 1500 metrov a začnite spomaľovať lietadlo asi na 400 jednotiek, a teraz sa pomaly približujte k letisku systémom postupného znižovania rýchlosti a výšky tak, aby ste sa ocitli nad začiatkom prástávacej dráhy vo chvíli, keď budete mať výšku asi 700 metrov a rýchlosť 350 jednotiek (rýchlosť sa znižuje aktivovaním brzd). Teraz znížte svoju rýchlosť pod 300 jednotiek a jemne klesajte.

Vysuňte podvozok a rovnomerne sa spúšťajte na dráhu. Keď sadnete na zem, okamžite držte klávesu -, aby ste úplne zastavili. Ak sa to podarí, už len stlačte ESC a tým zakončíte misiu. Objaví sa znova menu a môžete pokračovať ďalšími úlohami. V CHOOSE MISSION si vyberte novú misiu a môžete skúsiť šťastie v nej.

A teraz jedna rada: ak splníte dostatok misí v menu, pri výbere ďalších úloh sa objaví nová možnosť - NEXT DAY. Je to pomoc pre pilota a v skratke ide o povýšenie (samozrejme sa tým aj sťažia úlohy, ale postupuje



žete o triedu vyššie a nemusíte plniť všetky úlohy v danej várke).

Tak teraz už len popis ovládania:

- /+ - znižovanie a zvyšovanie ťahu motorov
- MEZERA - výstrel
- ENTER - nastavovanie zbrane
- 1, 2, 3 - ovládanie možností displejov
- B - zabrzdzenie a odbrzdzenie
- G - vysunutie a zasunutie podvozku
- C - vypustenie návnad pre rakety s infračerveným navádzaním
- V - vypustenie návnad pre rakety s rádiovým navádzaním
- I - zmena farby priezoru
- P - pauza
- Q - nastavenie úrovne ozvučenia
- A - aktivizácia, dezaktivizácia autopilota
- F - vysunutie a zasunutie klapiek
- M - vypnutie, zapnutie troch hlavných displejov
- H - vypnutie, zapnutie meračov umiestnených v priezore
- L - vyrovnanie lietadla
- F1 - základný pohľad z kabíny dopredu
- F2 - pohľad z kabíny dozadu
- F3 - pohľad na pravý bok
- F4 - pohľad na ľavý bok
- F5 - pohľad dopredu bez palubnej dosky a priezoru
- F6 - pohľad zozadu na lietadlo
- F7 - pohľad z pravého boku na lietadlo
- F8 - pohľad z ľavého boku na lietadlo
- F9 - pohľad zhora na lietadlo
- F10 - pohľad dopredu bez palubnej dosky s priezorom.

Tak, to by bolo asi všetko, dúfam, že mnohým tento manuál pomôže a na záver ešte jednu radu: žiadny návod nemôže dať dokonalý postup na hranie, vždy sa nejaké tie „muchy“ vyskytnú, a preto si musíte tento simulátor „ohmatať“ a nájsť tej svoj spôsob.

RECENZIA

Firma ELECTRONIC ARTS spolupracuje s veľkým množstvom programátorov po celom svete. Možno aj vďaka tomu sa im darí držať 22% celosvetového obratu v oblasti počítačových hier. A nielen to. Určite so mnou budete súhlasiť, že hry od tejto firmy majú vždy ak nie vynikajúcu, tak aspoň nadpriemernú úroveň. Výnimkou nie je ani SEAL TEAM.

Aj keď to na prvý pohľad možno nevyzerá, SEAL TEAM je veľmi dobrá

Američania museli odísť domov. Ak by si to však niekto chcel na počítači vyskúšať, SEAL TEAM mu k tomu poskytuje dobrú príležitosť.

Je to hra s veľmi netradičnou koncepciou. Na zobrazenie prírody je použitá vektorová grafika. V nej sa pohybujú postavy, ktoré sú celkom slušne animované napriek tomu, že každá z nich môže robiť mnoho činností, s čím súvisí značné množstvo pohybov. Seal Team je špeciálna jednotka pozostávajúca zo štyroch ľudí. Jednotka má svojho veliteľa, ktorý vydáva rozkazy. Ak sa vie v prírode rozumne pohybovať a vie dobre veliť, privedie svoju jednotku k rýchlemu víťazstvu. Veliteľ dokáže:

a) Dávať rozkazy: Vyberáme ich buď tlačítkom počas hry, alebo pomocou myši v menu. Ak dáme počas hry rozkaz, veliteľ ukáže prstami dohovorený znak.

b) Privolávať ďalšie jednotky: Ak končíme misiu, môžeme privolať loď, alebo vrtuľník, aby nás odviezli na základňu. Taktiež je možné požiadať vrtuľníky o podpornú palbu.

c) Vyberať zbrane: Klávesom 'N' sa vyberá zbraň a ENTERom, alebo ľavým tlačítkom na myši sa strieľa.

Ostatných vojakov priamo neovládame. Všetko závisí od rozkazov veliteľa, prípadne od jeho správania sa. Ak veliteľ beží, beží za ním celá jednotka. Ak sa plazí, plazia sa aj ostatní. Veliteľ a tým pádom aj hráč nemôže každému vojakovi vyberať zbraň. Treba zvoliť vhodné zbrane na začiatku misie a potom dávať vhodné príkazy a zákazy strelby tak, aby sa neminulo veľa streľiva a aby sme zasiahli cieľ. Niektoré špeciálne úlohy, ako je pokladanie výbušniny, alebo zastrelenie niektorého šikovnejšieho Vietnamca, urobíme ako veliteľ sami.

Pred každou misiou vyberáme zbrane (je ich veľmi veľa: rôzne typy graná-

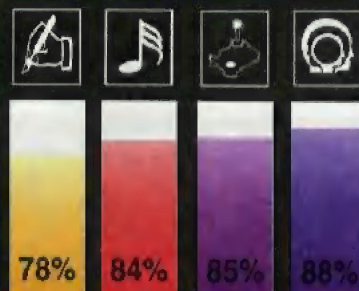


tov, samopalov, granátometov, atď.), dozvieme sa podrobný popis misie aj s názornými ukázkami na mape. Na konci misie sa dozvieme vyhodnotenie a bodové ocenenie nášho veliteľského úsilia a schopností. Ak sa nám podarí vyhrať všetky misie, podľa skutočných udalostí sa americké vojská stiahnu a my dostaneme poďakovanie za dobre odvedený kus práce.

Všetky možnosti hry SEAL TEAM som zďaleka nespomenul. Mŕtvych Vietnamcov možno prehľadávať a oberať ich o dokumenty a zbrane, živých možno zajať a odviesť do tábora. Grafika obsahuje aj prvky animovaného videa, je tu veľa kvalitných samplových zvukov a príjemné stereohudby. Keby sa o niečo vylepšila grafika okolitého prostredia, bolo by to vynikajúce. Ale čo nie je, môže byť...

- yves -

PC 386-586

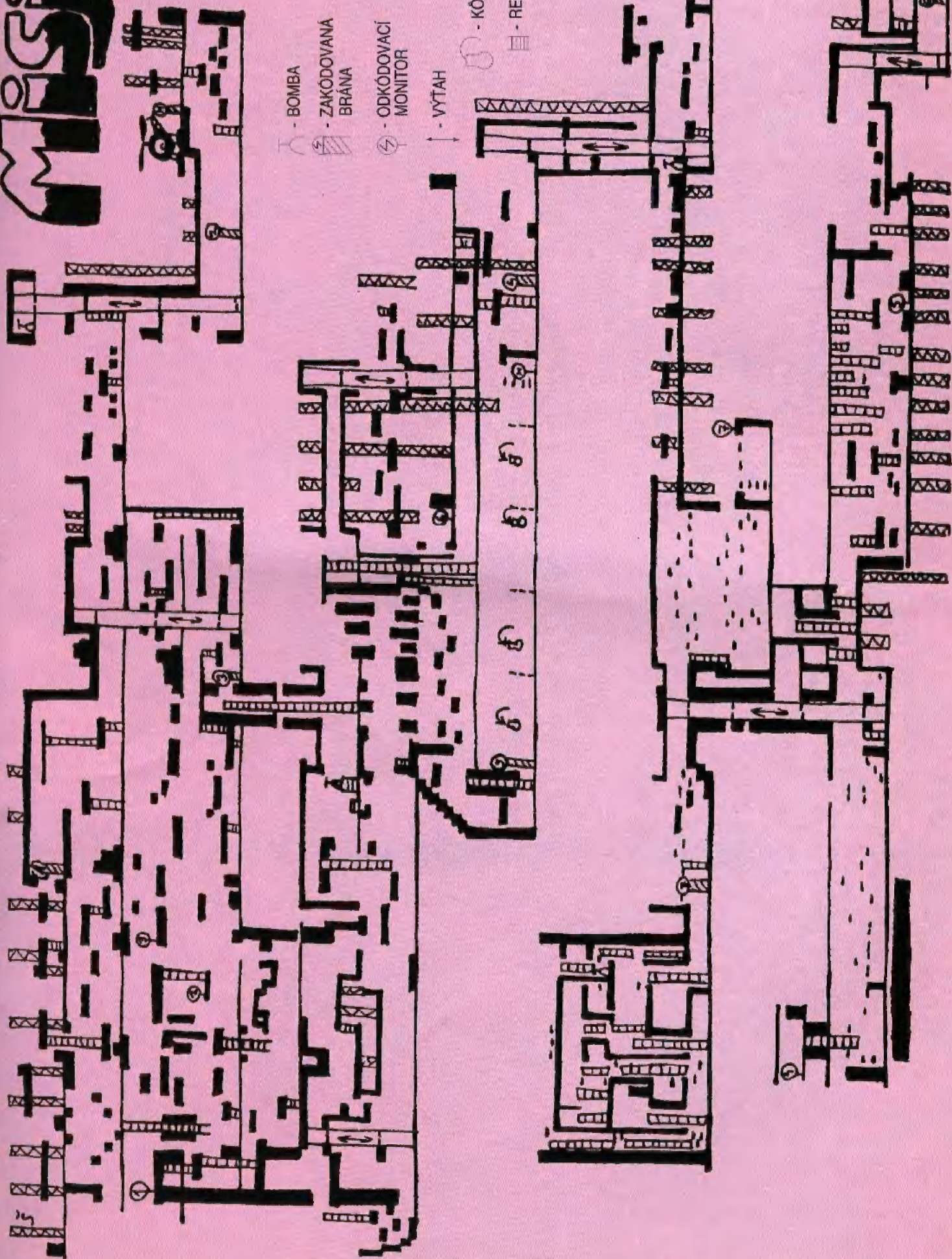


CELKOVÝ DOJEM 84%

SEAL TEAM

ELECTRONIC ARTS

MISA



PEDRO

V STRAŠIDELNOM ZÁMKU





BIT POSTER

PEDRO NA OSTROVE PIRÁTŮV

PŘEDMĚT NENÍ
POUŽITELNÝ, ALE
PEDRA OBRÁNÍ.

- | | | |
|----|---------------|---------------------|
| 1 | KÁMEN/KOUZLO | - VŠESTRANNĚV NOUZI |
| 2 | KLÍČ | - ODEMKNE DVEŘE |
| 3# | ŠTÍT | - PROTI RAMPOUCHŮM |
| 4# | LEBKA | - PROTI NETOPÝRŮM |
| 5# | DEŠTNÍK | - PROTI KVAPKÁM |
| 6# | HOLINKA/ČÍZMA | - PROTI VODĚ |
| 7 | PERLA | - UMOUDŘÍ MUŠKETÝRA |
| 8 | VINO | - UMOUDŘÍ PIRÁTA |
| 9 | SEKERA | - ZAVŘE POKLOP |
| 10 | MĚSEC | - PRO PŘEVOZNIKA |

NETOPÝR

KAPKY

PADAJÍCÍ RAMPOUCH

LÁVA



FACE OFF!

Prvý naozaj schopný hokejový program na PC vznikol v kolíske ľadového hokeja - v Kanade. Vtedy sa písal rok 1989. Dnes už táto hra pri existencii WAYNE GRETZKY 3 a NHL HOCKEY nebude až taká atraktívna. V čase svojho vzniku sa však na celom svete zhromažďovali partie, ktoré si to rozdávali v tejto najrychlejšej kolektívnej hre na svete.



Na svoju dobu dali autori do svojho programu naozaj všetko, čo mohli. Okrem karty EGA hra podporuje aj VGA, ktorá bola v tom čase novinkou a zďaleka ju nemal každý. V oblasti zvuku tu nájdeme hudbu pre vtedy jedinou štandardnú kartu AdLib. Keďže táto karta nemá samplovací kanál, zvukové efekty je počuť iba cez PC Speaker. Hokejová plocha je zobrazená trojrozmerné, akoby sme sedeli na tribúne vedľa dlhšej strany ihriska. Animácia hráčov nie je zlá. Obsahuje množstvo pohybov, ktoré

sa pri hokeji vyskytujú a aj na počítači s procesorom 286 a taktovaciu frekvenciou 12MHz je rýchlosť dostatočná. Koniec-koncov, väčšina užívateľov PC mala vtedy práve takéto procesory, alebo iba o niečo rýchlejšie. Co možno autorom trochu zazlievať, je fakt, že niektoré akcie by mohli byť výrazne rýchlejšie. Počas hrania FACE OFF! mám pocit, akoby všetky akcie boli robené rovnako rýchlosťou - či už rázaj útočníka na bránku, alebo rozohrávanie obrancov vo vlastnej tretine. Kto sa hokeju rozumie, vie, že prvá z menovaných akcií býva podstatne rýchlejšia, pretože útočník musí obísť súperových obrancov. Iste nedostatky sú aj v kombinácii hre. Z piatich hokejistov na ľade, ak nepočítam brankára, hráč ovláda jedného, ktorý je označený žltým kosoštvorcom. O tom, ktorý to bude, rozhodne hráč prepínaním kurzorových kláves pred vhadzovaním puku (tzv. bully). Tohto hokejistu ovláda stále, zatiaľ čo ostatných riadi počítač. Hráč sa teda musí zapojiť do hry a jeho možnosti sú trochu obmedzené na akcie, kedy sa dostane k puku. Počítaču však slúži ku cti, že aj ním ovládaní hráči majú slušnú hokejovú logiku a najmä - dokážu aj bez našej asistencie často dávať góly.

Náš samostatný nájazd na brankára je riešený špeciálne. Hra sa prepne na nový pohľad, ktorý je akoby snímaný za hráčovým chrbtom. Vidno v ňom pochopiteľne aj súperovho brankára a jeho postavenie. My sa snažíme vystreliť tak, aby sme trafili odkryté miesto. Atraktívnym oživením sú bitky. Ak niekoho sfaulujeme a vyprovokujeme k bitke, nasleduje zaujímavý pástny súboj. Jeho cieľom je knokautovať súpera, ktorý potom padne na zem. Bitky vo FACE OFF! sú dosť ťažké a mne osobne sa v nich vôbec nedarilo.

Páči sa mi, že do zvukových efektov boli zaradené aj syntetizátorové melódie pri prerušení hry. Aká by to bola NHL bez správnej hokejovej atmosféry? FACE OFF! má celkom slušné menu, ktoré umožňuje nielen výber mužstiev NHL, ktoré chceme hrať, ale aj prepínanie rôznych hradíel (napr. zákaz pískania ofsajdov), úroveň protivníka (zelenáci, veteráni, All-Stars), voľba automatického alebo manuálne ovládaného brankára, povoľovanie a zákaz bitiek, alebo definovanie hernej stratégie pre naše mužstvo. FACE OFF! je veľmi vhodný aj pre hry dvoch hráčov proti sebe. Aj keď niektoré prvky tejto hry už nie sú moderné, táto hra si naďalej udržiava svoje čaro.



Napríklad aj v tom, že sú v nej možné bitky. Nová hra NHL HOCKEY je oficiálna licencia, v ktorej vystupujú konkrétne mená, preto tam nijaké bitky autori dať nemohli.

- yves -

OPRÁŠENÉ PROGRAMY

PC 286-586

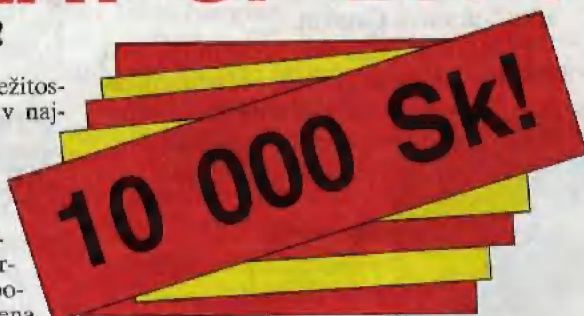
73% 77% 79% 73%

CELKOVÝ DOJEM 75%

PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ

Milí skalní čitatelia BITu!

Ako sme už písali v článku pri príležitosti 2. výročia vychádzania časopisu, v najbližšej dobe chystáme mnohé vylepšenia nášho spoločného časopisu. Bude to hlavne zvýšenie počtu strán, prechod na kvalitnejší kriedový papier a zavedenie nových zaujímavých rubriek. Nič však nie je zadarmo, ceny polygrafických služieb v poslednej dobe niekoľkokrát stúpili, a cena časopisu naproti tomu naopak klesla. Ako teda vidíte, snažíme sa vám výjsť aj v tejto ťažkej ekonomickej situácii v ústrety. Iste viete, že na kvalite a rozsahu každého časopisu, teda aj BITu sa podieľajú v podstatnej miere predplatitelia, ktorí dávajú vydavateľstvu k dispozícii finančné prostriedky, bez ktorých žiadny časopis nemôže existovať. A napriek tomu, že predajnosť BITu u distribučných agentúr v posledných mesiacoch výrazne stúpila, počet predplatiteľov sa naopak znížil. Preto sme pripravili zaujímavú akciu pre našich stálych predplatiteľov, akciu



ako zaplatiť ROČNÉ PREDPLATNÉ časopisu BIT najneskôr do 30. 6. 1994! Potom už nemusíte vynaložiť ani korunu navyše. 1. 7. 1994 zo všetkých nových predplatiteľov vylosujeme niekoľko šťastlivcov, ktorí získajú tieto ceny:

- 1. CENA - SUMA 10 000 Sk
- 2. - 11. CENA - SUMA 1 000 Sk
- 12. - 31. CENA - ROČNÉ PREDPLATNÉ ČASOPISU BIT

Ale pozor, do súťaže o tieto zaujímavé ceny sa môžu zapojiť jedine predplatitelia, ktorí si predplatia BIT NAJSKÓR 3. 1. 1994. Starší predplatitelia, ktorí si zaplatili predplatné už pred 3. 1. 1994, sa do zlosovania nezaradia. Ani oni však nemusia prísť skrátka. Predplatné si môžu zaplatiť znova napriek tomu, že im staré ešte nevypršalo. K počtu čísiel, ktoré ešte majú dostať, sa im takto jednoducho prirátá 12. Výhercov zlosovania uverejníme v niektorom čísle BITu po čísle 6/93.

PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ 10 000 SK!

A čo musíte spraviť pre to, aby ste sa zapojili do súťaže o túto okrúhlu sumu? Nič iné



AJ V PRÍPADE, ŽE NEVYHRÁTE PRAVE VY, SVOJOU TROCHOU SA PRÍČINITE O TO, ŽE VŠETCI VYHRÁTE LEPŠÍ ČASOPIS BIT!

STRACH Z TECHNIKY JE FÓBIÍ 90-TYCH LET

Postoj k počítačům
determinuje „technotyp“



Strach z techniky může být docela dobře fobií devadesátých let. Vyplynulo to z mezinárodního výzkumu, který uskutečnila společnost Dell Computer Corporation.

Přes dlouhotrvající prvenství Spojených států v technologických inovacích nejvíce 55 procent Američanů zájem o využívání techniky v každodenním životě, někteří z ní dokonce mají strach. Z výzkumu, který na vzorku 1000 dospělých a 500 dospívajících Američanů měřil „snášenlivost k technice“, vyplynulo, že celá čtvrtina dospělých nikdy nepracovala s počítačem, nezkoušela nastavit videopřehrávač pro záznam televizního pořadu a dokonce ani naprogramovat oblíbenou stanici na radiopřijímači svého vozu.

Výzkum uskutečněný v roce 1993 je součástí rozsáhlejších studií, do kterých se Dell pustil, aby zjistil, jaká je úroveň technických znalostí ve Spojených státech. Studie probíhaly téměř deset let a obsahovaly rozsáhlý průzkum trhu, různých skupin uživatelů a zpětných vazeb od zákazníků, kterých k firmě Dell volá 35 000 denně.

Navzdory určitým odlišnostem výsledky ukazují, že dospívající i dospělí se shodují v názoru, že používání počítačů jim může ušetřit čas. Přesto má 32 procenta dospělých „z počítačů nahnáno“ a obává se, že by mohli počítač při práci zničit. Téměř pro čtvrtinu z těch, kteří mají tyto obavy, je nepříjemné nařídit digitální budík.

Prohlubující se mezery v chápání

„Nikto z průmyslu se příliš netrápil tím, aby lidem vysvětlil, jak jednoduché je techniku používat a co vše pro ně mohou počítače udělat, což je jednou z nejvýznamnějších příčin toho, že se mnoho lidí počítačů děsí,“ říká Gookin. „Většine počítačových manuálů je stejně obtížné porozumět, jako doktorantskému kurzu kvantové fyziky,“ dodává Gookin.

Gookin se domnívá, že vlnu technofobie v Americe zavinila stále narůstající propast mezi technickým pokrokem a jeho chápáním. „Technika jednoduše mnoho lidí minula,“ řekl.

Jaký jste „technotyp“?

Dell věří, že popis různých „technických typů“ pomůže překonat mezery v chápání. „Abychom lidem uměli vysvětlit, co pro ně mohou počítače udělat a jak k nim najít tu nejschůdnější cestu, potřebujeme vědět, do které kategorie podle vztahu k výpočetní technice patří,“ řekl Michael Dell. „Tento přístup je přirozeným pokračováním naší prvotní filozofie, která je vizítkou naší společnosti již od jejího založení.“

Kategorie „technotypů“ podle Della:

● Kouzelník (Techno-Wizard)

Většinou technický expert nebo fan-
da, který požaduje nejnovější technolo-
gii za co nejnižší cenu. Největší strach

má z toho, že by mu utekla „technická špička“.

● Uživatel - spotřebitel (Techno-To-Go)

Chce počítač, se kterým může pracovat okamžitě po vybalení. Zajímá ho, co počítač dokáže, ale vůbec ho nezajímá jak. Největší strach má z toho, že by zůstal sám bez servisu a technické podpory.

● Chytrák (Techno-Boomer)

Chce vypadat chytrě. Než se rozhodne pro nákup, zkoumá situaci na trhu a shání doporučení. Největší strach má z toho, že by se rozhodl špatně.

● Přírodák (Techno-Phobe)

Zavrhuje techniku a vyhýbá se jí, jak jen může.

Kromě těchto typů určil Dell také dva kolektivní „technotypy“:

● Parfák (Techno-Teamer)

Používá počítač v práci, převážně na síti. Jeho hlavním zájmem je produktivita práce, zakázky a pracovní tým. Nejvíce se obává síťové chyby.

● Praktik (Techno-Critical)

Využívá počítač při práci, kterou je pracné dělat ručně, jako jsou aplikace CAE (computer-aided engineering) a CAD (computer aided design). Často pracuje samostatně, techniku využívá, ale pouze pro potřeby praxe. Nejvíce se obává systémové chyby, protože ta škodí věci.

Technické vědomosti v Americe r. 1993 Klíčové poznatky

Technofobie v Americe

● 55 procent všech Američanů má sklony k technofobii.

● Ženy mají větší strach z techniky než muži (55 žen a 45 mužů).

● Z celkového počtu „techno-strašpytlů“ je 67 procent dospělých a 33 procenta mládeže.

● 32 procenta všech dospělých má strach z počítačů a bojí se, že počítač zničí pokud ho budou požívat bez odborné pomoci; pro 22 procenta dospělých

lych z této skupiny je nepříjemné nařídít digitální budík.

● Většina dospělých má za to, že nové technologie jsou těžko pochopitelné (51 %) a rapidní rychlost změn v technice bláznivá (58 %).

Dospělí neradi používají techniku

● Následující procento dospělých nerado používá počítač a další elektronické přístroje:

Počítač	23 %
Přehrávač kompaktních disků	20 %
Bankomat	22 %
Videorekordér	9 %
Telefonní záznamník	15 %
Programovatelný termostat	25 %
Digitální budík	8 %
Mobilní telefon	34 %

● Digitální budík a videorekordér patří mezi přístroje, které dospělí i dospívající považují za snadno zvládnutelné, zatímco obsluhovat mobilní telefon je podle nich nejsložitější.

Technická gramotnost: dospívající versus dospělí

● Dospívající jsou ve všech ohledech technicky gramotnější než dospělí (procenta spokojených s používáním techniky):

	Dospělí	Dospívající
Digitální budík	88 %	98 %
Videorekordér	87 %	98 %
CD přehrávač	61 %	90 %
Telef. záznamník	78 %	87 %
Počítač	70 %	91 %
Mobilní telefon	40 %	55 %

● 92 procenta dospívajících bez problémů obsluhuje videorekordér, záznamník a počítač, kdežto dospělých jen 74 procenta.

● Téměř třetina všech dospělých ve Spojených státech nikdy nepracovala s počítačem, zatímco z dospívajících pouze 8 procent.

● 23 procenta dospělých nerado používá počítač bez cizí pomoci, což je zhruba třikrát více než u mládeže (7 %), které nečiní problémy používat počítač bez cizí asistence.

● Větší procento mládeže raději používá počítač nežli záznamník telefonních hovorů.

● Více mládeže s potěšením vypočítává, co jim nové technologie mohou přinést, než jejich starší protějšci (85 % mládeže v porovnání s 71 % dospělých).

Vztah Američanů k výpočetní technice

● 27 procent dospělých ve Spojených státech nikdy nepracovalo s počítačem, 55 procent dospělých si nikdy žádný nekoupilo.

● Čtvrtina dospělých se slzou v oku

vzpomíná na staré dobré časy, kdy se ještě psalo na stroji.

● 32 procenta dospělých mají strach pracovat na počítači a bojí se, že ho zničí, když jim nikdo nebude radit.

● Mládež (77 %) i dospělí (70 %) by si přáli, aby bylo počítačovou techniku snadnější pochopit.

● Více než čtvrtina dospělých nepoužívá počítač, přestože je do toho někdo nutil.

● 90 procent mládeže si myslí, že s počítačem je zábava, kdežto dospělých si to myslí pouze 74 %.

Dan Gookin, autor knih *Dos pro méně chápatvé a Wordperfect pro méně chápatvé (DOS for Dummies, Wordperfect for Dummies)*

Dan Gookin, autor bestsellerů *Dos pro méně chápatvé* a *Wordperfect pro méně chápatvé* se počítačovou technikou začal zabývat v roce 1982, to jest v době, kdy skončila éra logaritmického pravítka.

Jeho první úspěchy se datují rokem 1984, kdy začal o výpočetní technice psát. Kombinací literárního talentu a znalostí počítačové problematiky, ve které byl naprostým samoukem, se Gookinovi podařilo toto téma zbavit mýtů a přiblížit ho čtenářům zábavným a snadno pochopitelným způsobem. To, že se do tematiky odvážil vnést humor, mu po čase vyneslo i pravidelnou rubriku v jednom místním počítačovém časopise.

Po čase Gookin svůj specifický talent zúročil jako přispěvatel jistého vydavatelství kompjútrové literatury. Poté pracoval jako redaktor jednoho počítačového magazínu v San Diegu a zároveň moderoval rozhlasový pořad o výpočetní technice a po celou tuto dobu dále psal o počítačích. A protože se vydavatel nakonec jeho humoru přestali bránit, dočkal se Gookin i několika menších bestsellerů.

V roce 1990 začal Gookin pracovat pro firmu IDG Books. Z prvotního setkání pak vznikla myšlenka na zcela nezvyklý typ publikace, který již na trhu dávno chyběl, a

to knížka o počítačích určená pro nás nezasvěcené. V úspěch knihy „*Dos pro méně chápatvé*“ zpočátku nedoufal ani nakladatel, ani autor. Brzy se však rozšířila pověst o jejich kvalitě a zanedlouho byl na světě mnohokrát dotiskovaný bestseller, který se dočkal i mnoha cizojazyčných vydání.

Gookin se dodnes považuje za spisovatele a guru, jehož úkolem je připomínat lidem, že počítače by se neměli brát tak smrtelně vážně. Přestože o nich píše lehkým tónem a s notnou dávkou humoru, jsou jeho knihy nabitě informacemi. Autor si je vědom, že tihle přesložití tvorové jsou velice důležití, protože pomáhají lidem k větší výkonnosti a úspěchu. A protože Gookin své obrovské znalosti problematiky počítačové techniky kombinuje se zcela osobitým suchým humorem, čtenář se nejen hodně dozví, ale zároveň se i pobaví. Jak říká autor: „Počítače jsou nesmírně nudné, ale to ještě neznamená, že o nich musím psát stejným způsobem.“

Kromě knihy *Dos pro méně chápatvé*, která se dočkala již druhého vydání, a stejně populární *Wordperfect pro méně chápatvé*, napsal Gookin o počítačích přes třicet dalších titulů a pravidelně přispívá do časopisu *DOS Resource Guide*, *Inforword* a *PC/Computing*. Gookin vystudoval komunikace na University of California v San Diegu a v současné době žije se svou manželkou a dětmi na severozápadním tichomořském pobřeží Spojených států.

-DELL-





Séria hier WING COMMANDER končí u WING COMMANDER ACADEMY. Aj keď nepozostáva z mnohých pokračovaní, treba povedať, že ide o jedny z najobľúbenejších a najpopulárnejších hier. WING COMMANDER vznikol v roku 1990 na PC a o dva roky neskôr aj na Amige. Veľmi rýchle trojrozmerné zobrazovanie a kvalitná grafika nie sú jedinými prednosťami tejto hry. Hudbu a zvukové efekty oceňujú hráči dodnes. U



WING COMMANDER 2 - VENGEANCE OF KILRATHI je hudba ešte lepšia a je tu omnoho viac animovanej grafiky. Ak niekomu nestačí vyše 30 bojových misí, môže si kúpiť datadisky SPECIAL OPERATIONS 1 a 2. WING COMMANDER 2 síce vznikol v roku 1991, ale dodnes patrí medzi najlepšie hry na PC vôbec. ORIGIN sa rozhodli ukončiť sériu hier WING COMMANDER editorom, v ktorom si budú môcť hráči tvoriť vlastné misie. To samozrejme nie je vonkoncom zlý nápad. WING COMMANDER už ľuďom nič originálneho neprinesie, iba si myslím, že WING COMMANDER ACADEMY mal prísť na trh trochu skôr. Tí, čo vyhrali na PC oba diely, už na tieto hry začali pomaly zabúdať. Ak ostali verní firme ORIGIN, potom sa venujú novším hrám STRIKE COMMANDER a PRIVATEER.

WING COMMANDER ACADEMY je bezosporu veľmi dobrý program. Za jeho hlavnú nevýhodu považujem neexistenciu story, čiže príbehu, ktorý by dej podfarboval. Aj keby sme hneď urobili misie zhodné s Wing Commanderom,

jednoducho to už nebude ono. Počas deja totiž o niečo išlo a hráč mal pocit, že skutočne bojuje za dosiahnutie konkrétneho cieľa. Za statočnosť bol dokonca občas povýšený a keď ho niekto zabil, nasledoval pravý kozmický pohreb. Toto všetko nutne musí vo WING COMMANDER ACADEMY chýbať. Naproti tomu ponúka tento program možnosť vyrobenia akejkoľvek misie a jej uloženie na disk. WING COMMANDER ACADEMY obsahuje všetky typy našich raket a raket KILRATHIov, asteroidy, míny, katapultovaného kozmonauta a voľne lietajúci predmet vo vesmíre. Dokopy tu máme na výber 16 rôznych



lotov. Niečo podobné nájdeme aj vo WING COMMANDER ACADEMY. Keď v menu zvolíme GAUNTLET, začnú sa nájazdy na našu raketu.

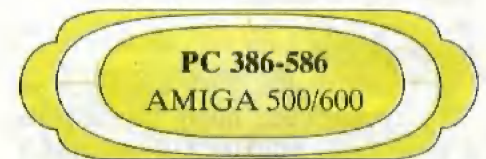
Protivníckove rakety sú potom čím ďalej, tým lepšie a je ich stále viac. Našou úlohou je dostať sa čo najďalej a získať čo najvyššie skóre. Grafika sa mi páči. Niet jej čo vyčítať, dokonca aj počas GAUNTLET sa pozadie mení, aby sa vždy zobrazovali iné planéty. Raz je to ZEM, potom SATURN, atď. Na mojej 386-ke 40MHz hra beží k mojej spokojnosti mimoriadne rýchlo.

Hudby počas hry nie sú celkom identické s pôvodnými, avšak sú veľmi podobné. Novinkou sú samplované hlasy KILRATHIov počas boja, ktoré potešia majiteľov kariet Soundblaster. Ešte poznamenávam, že PC verzia je určená pre procesory 386 a vyššie.

-yves-



raket a dokonca aj stacionárnu vesmírnu stanicu. Postup pri tvorbe vlastnej misie je mimoriadne jednoduchý a rýchly. Najprv rozmiestnime NAV POINTY a potom myšou určujeme miesta, kde majú byť rakety. Stačí zvoliť typ a počet. Cestu si môžeme sťažiť mŕtvymi poliami a zhlukmi asteroidov. Nakoniec vyberieme raketu pre seba a pre nášho wingmana a zvolíme EXECUTE. Postup v misii je zhodný s postupom v hrách WING COMMANDER. Ak ste hrávali WING COMMANDER 1, potom si určite spomínate na trénažer pre výcvik pi-





SSI

DARK



SUN

SHATTERED LANDS

Americkú softwarovú firmu SSI (Strategic Simulations) poznáme najmä ako tvorca hier typu DUNGEONS&DRAGONS, ktorých už urobili neúrekom. Občas síce urobia aj iné typy hier, ako sú vojnové stratégie (Great Naval Battles), či dokonca športy (Tony LaRussa Baseball), ale ich hlavná činnosť je naďalej v oblasti hier 'role-playing'. Po ukončení série EYE OF THE BEHOLDER začali programovať trilógiu DARK SUN. Prvá hra z novej trilógie je už hotová a volá sa SHATTERED LANDS. Dej nás zavedie do krajiny, v ktorej vládne kráľ s príšerným menom Tectuktitlay. Keďže obyvatelia hlavného mesta sa spolu so svojim vládcom radi chodia pozeráť do arény na gladiátorské zápasy, kráľ vydal výnos. Stojí v ňom, že všetkých otrokov treba pozatvárať do arény, aby tam v súbojoch s rôznymi príšerami bojovali o holý život a zabávali tak pospolitý ľud. Kvôli bojom zamestnávajú trénerov, ktorí trénujú príšery pre súboje v aréne. Do arény zatvoria aj nás, partiu štyroch priateľov, spolupojovníkov. V aréne je tvrdý život, preto sa rozhodneme ujsť. Za pomoci iných sa nám to podarí cez otvor v zemi. Potom prejdeme mnohé mestá a dediny, pričom pomáhame riešiť problémy ľudí, ktorých stretneme. Za odmenu získavame peniaze a spojencov. Na záver sa dostaneme do osady utečených otrokov, na ktorú chystá trestnú výpravu silná a dobre vyzbrojená kráľovská armáda. Najprv sa stretneme s predvojom a neskôr aj so samotnou armádou. O tom, že to nie je

žiadna prechádzka svedčí fakt, že záverečný boj trvá približne tri hodiny. Po úspešnej bitke nie je v hre nijaký záverečný efekt, treba si iba odložiť vypracovanú SAVE pozíciu našej partie pre ďalší diel, ktorého sa, pevne verím, čoskoro dočkáme.

SHATTERED LANDS je vynikajúca konverzia stolnej hry Dungeons&Dragons, ktorá má veľmi prepracovaný systém ovládania, boja, atď. Na začiatku si treba vhodne zvoliť štyri postavy. Zaujímavosťou je, že niektoré z nich môžu mať viac povolání. S povoláním, rasou, pohlavím a inými vlastnosťami súvisí druh kúziel, ktoré sú postavy schopné vyčarovať. Našťastie v hre je podrobne popísané každé kúzlo aj s účinkom a počtom bodov, ktoré sú na jeho vyčarovanie potrebné. Aj keď ich je veľa, dá sa teda s nimi podrobne oboznámiť.

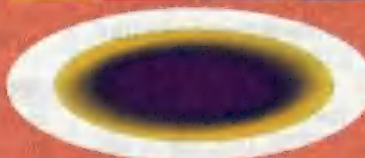
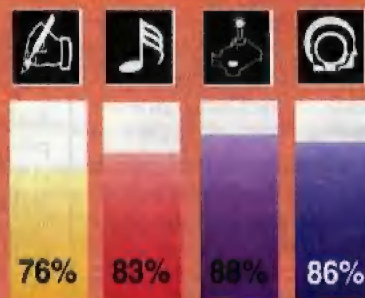
Hlavnou zásadou je, že sa treba s každým snažiť rozumne porozprávať. Dozvieme sa množstvo zaujímavých vecí o tom, čo treba ďalej urobiť. Dá sa tu nakupovať aj predávať, pričom musíme dávať veľký pozor na to, aby sme nepredali niečo, čo budeme neskôr potrebovať. Bitkám sa netreba vyhýbať, pretože s nimi sa naša partia zdokonaľuje.

Grafika hry nie je zlá. Najmä ikony, okná a panely sú vynikajúce. Horšie je to s animáciou, ktorá je mierne trhaná. Faktom však je, že SHATTERED LAND obsahuje obrovské množstvo dát,

ktoré dáva harddisku riadne zabráť. Jemnejšie rozanimovanie každej postavy a potvory by zrejme hru značne predĺžilo. Zvuky a zvukové efekty sú rovnako, ako celá hra, na veľmi dobrej úrovni. Ak to pôjde takto ďalej, o budúcnosť SSI sa netreba obávať a už teraz sa môžeme tešiť na ďalšie zaujímavé hry od tejto firmy.

- yves -

PC 386-586
AMIGA 500/600



CELKOVÝ DOJEM 83%

PKZIP 2.04 g

PKWARE, ING.

Pakovacích programov na PC existuje celá rada, ale najčastejšie sa používajú dva: ARJ a ZIP. Starší ZIP verzia 1.10 bol v období pred tromi rokmi najpopulárnejší. Neskôr ho vytlačilo ARJ nielen množstvom funkcií, ale aj lepšou schopnosťou komprimovať. ARJ komprimovalo lepšie ako ZIP 1.10 a kto chcel viac šetriť miesto na disketách, kartidžoch pre streamer, a iných záznamových médiách, bol nútený prejsť na ARJ. So vznikom nového ZIPu 2.xx (posledná verzia 2.04g) sa však situácia obracia. ZIP 2 je na mnoho vecí vhodnejší, ako ARJ (posledná verzia 2.41a).

ZIP je najrýchlejší program v tejto oblasti. Najrýchlejšie dáta zapakuje a najrýchlejšie ich rozpakuje. Má mimoriadne výkonné rutiny a ARJ je zatiaľ pomalšie. V čom je zásadný rozdiel? ZIP detekuje pri každom spustení typ procesora. Ak je procesor 286, ZIP používa len 16-bitové inštrukcie. Aj na 286 je ZIP o niečo rýchlejší, ako ARJ. Ak je typ procesora 386, alebo 486, ZIP používa aj 32-bitové inštrukcie a jeho rýchlosť sa zvýši približne o 25%. To je tak významné zrýchlenie, že stojí aj skalným priaznivcom ARJ za úvahu. Okrem toho ZIP dokáže detekovať pamäť XMS a pamäť EMS a v prípade potreby ich použije. To mu umožňuje ďalšie zvýšenie výkonnosti. Detekovať dokáže aj interface DPMI, ktoré je štandardom protected módu procesorov 386 a vyšších. DPMI ponúkajú prostredia OS/2 a WINDOWS (alebo ak máte QEMM386 v7.0). V poslednom rade dokáže ZIP detekovať Novellovskú sieť. Skrátka, autor ZIPu urobil pre maximálnu rýchlosť svojho produktu naozaj všetko, čo mohol. ZIP 2 sa tým stáva najmodernejším pakovacím programom. A ako je to so schopnosťou komprimovať? K pakovacím metódam, ktoré

obsahoval ZIP 1, pribudla nová metóda DEFLATING. Vďaka nej zapakuje ZIP tie isté súbory približne rovnako, ako ARJ, nanajvýš je ARJ o pár kB lepšie. Pritom samozrejme predpokladám, že oba programy sú konfigurované na mód maximálnej komprimácie. V programovom balíku ZIP sa nachádzajú dve najpoužívanejšie utility: - PKZIP: utilita na pakovanie; - PKUNZIP: utilita na rozpakovanie archívu zapakovaného pomocou PKZIP. Každú z menovaných utilít je možné prispôbovať našim požiadavkám pomocou prepínačov. Ak nezadáme žiadne prepínače, potom utility pracujú so štandardne nastavenými prepínačmi, alebo s tými, ktoré sú definované v konfiguračnom súbore. Bez prepínačov je práca so ZIPom veľmi jednoduchá.

Príklad: Zapakovanie súborov v jednom adresári za predpokladu, že k utilítam PKZIP máme nastavenú cestu.

PKZIP názov

Po ukončení pakovania vznikne archívny súbor názov.ZIP. Rozpakovanie toho istého archívu môžeme bez akýchkoľvek prepínačov urobiť kedykoľvek utilitou PKUNZIP.

PKUNZIP názov

Trochu iná situácia nastáva, keď sme nútení komprimovať programy s podadresármi. Aby sme zapakovali aj súbory ležiace v podadresároch, vrátane názvov podadresárov, pribudne nám do príkazového riadku prepínač -rp:

PKZIP -rp názov

Rozpakovanie zipovského archívu s podadresármi urobíme s prepínačom -d. Keby sme ho nezadali, podadresáre sa nevytvoria a všetky súbory sa rozpakujú do jedného adresára:

PKUNZIP -d názov

Doteraz sme nezadali prepínač pre pre mód maximálnej kompresie. PKZIP má štandardne nastavenú tzv. normálnu kompresiu, ktorá je síce veľmi rýchla, ale nepakuje až tak dobre. Na nastavenie extra kompresie slúži prepínač -ex:

PKZIP -ex názov

S týmto prepínačom dosiahneme podobné výsledky, ako ARJ.

Ďalšou, veľmi užitočnou funkciou, je tzv. update. Predstavme si situáciu, že máme zipovský archívny súbor s dátami. Dáta sme behom dňa buď zmenili (vznikne súbor s novým dátumom), alebo sme k nim sami pridali nový súbor. Bez update by sme museli zipovský archív rozpakovať, prihrať do adresára nové a zmenené súbory a opäť všetko zapakovať. To však trvá zbytočne dlho. Update to dokáže automaticky (parameter -u):

PKZIP -u názov

Funguje to samozrejme za predpokladu, že v jednom adresári je archívny zipovský súbor názov.ZIP a novšie súbory, o ktoré treba archív rozšíriť.

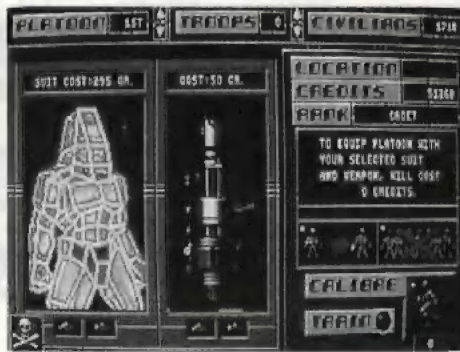
Čo však robiť, ak komprimujeme inštaláciu disketu nejakého programu, ktorá má LABEL (názov disku)? Je jasné, že v tomto prípade nie je možné pracovať ani v jednom adresári, pretože na disketu sa zipovský archív nezmestí. Ak je to disketa v mechanike A: a archív chceme mať na C: v adresári ARCHIV, potom zadáme: A:\>PKZIP -ex -\$A C:\ARCHIV\názov. Ten istý archív rozpakujeme na disketu takto: C:\ARCHIV>pkunzip -\$ názov. Parameter -\$ umožní zápis názvu diskety. Po-

dobne vyzerá situácia vtedy, ak má disketa podadresáre: A:\>PKZIP -ex -\$A -rp C:\ARCHIV\názov. Ten istý archív rozpakujeme na disketu takto: C:\ARCHIV>pkunzip -\$ -d názov. Ak pri PKUNZIP zadáme parameter -d -\$, je isté, že rozbalíme všetko, čo treba. Okrem súborov rozbalíme podadresáre, pokiaľ tam sú, a zapíšeme na disk názov, pokiaľ tam je. Backup na viac diskov sa dá robiť aj ZIPom, ale táto funkcia je v ARJ riešená lepšie. Ak by niekoho táto problematika predsa len zaujímala, nech to skúsi parametrom -&-.

Viacdiskový backup sa dá robiť len rovno na diskety (obdoba parametra -va v ARJ). Všetky súbory udú mať príponu ZIP a poradové číslo sa zapíše do labelu diskety. Pri rozpakovaní treba vložiť najprv poslednú disketu a až potom diskety 1, 2, 3, atď. Pripadá mi to trochu nepraktické a aj keď na všetko používam ZIP, v tomto prípade dám prednosť ARJ. Ak máme podozrenie, že naša disketa so zipovským archívom nie je v poriadku, pustíme na archív test na kontrolné súčty: PKUNZIP -t názov. Ak test objaví chyby, môžeme sa pokúsiť "sčítateľniť" archív pomocou utility PKZIPFIX. Tým zachránime čo sa dá, ale chyby bohužiaľ zostanú. Ak potrebujeme vytvoriť samorozpakovávaci archív s príponou EXE, potom použijeme konverznú utilitu ZIP2EXE. Skonvertuje archív s príponou ZIP na samorozpakovávaci, ktorý je nezávislý na PKUNZIP, ale je o niečo dlhší. PKZIP a PKUNZIP majú ešte veľa ďalších funkcií, ktoré však nie sú až tak často potrebné a každý záujemca si ich môže naštudovať z manuálu. Väčšina užívateľov by podľa môjho názoru mala vystačiť s týmto popisom.

SUPREMACY

Táto pomerne vydarená hra patrí k takzvaným pseudosimulátorom. Jej námet čerpá z oblasti sci-fi. Hráč sa musí pokúsiť ovládnuť a osídliť celú galaxiu, v čom mu samozrejme prekáža konkurenčná civilizácia. Túto si môže hráč na začiatku vybrať, čím si zároveň zvolí obtiažnosť hry. Na výber sú civilizácie týchto mimozemšťanov: WOTOK - tvoria podobný gorilám, minimálnej inteligencie ale veľkej fyzickej sily. SMINE - ponášajú sa na termity a oproti predošlým tvorom naopak vynikajú vysokou inteligenciou ale zato sú telesne veľmi slabí. KRART - civilizácia jašterov, ktorí sa vyznačujú priemernou inteligenciou aj fyzickou silou. RORN - humanoidní tvoria, ktorí sú vysoko



nadpriemerne inteligentní a vynikajú aj obrovskou telesnou silou, sú to najnebezpečnejší protivníci. Postup hry spočíva v tom, že hráč musí postupne naverbovať vojakov, vycvičiť ich a dobre vyzbrojiť. Potom treba zakúpiť invázne lode a začať kolonizovať a osídľovať jednotlivé planéty slnečných sústav.

rácia), ktorá sa zaoberá výrobou umelých bytostí - androidov, ktorí slúžia v rôznych odvetviach ako pomocníci človeka. Po krátkej dobe sa však na všetkých miestach, kde sa androidi vyrábajú, začnú diať podivné veci a hlavne veľmi brutálne vraždy, ako keby spáchané nejakým neznámym divým zvieraťom. Pretože podozrenie padne na Korporáciu, tajná bezpečnostná služba do jej hlavného sídla vyšle svojho agenta, aby celú vec prešetril. A tu začína úloha hráča. Na začiatku si môže vybrať jedného zo šiestich tajných agentov (2 ženy, 2 muži, 2 androidi), pričom každý z nich má svoje špecifické vlastnosti. Zvolenému agentovi treba ešte zakúpiť špeciálnu výstroj a výzbroj, ktorej výber je veľmi bohatý. No a potom



VIRGIN/PROBE

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 70%

CORPORATION

V ďalekej budúcnosti vznikne veľká nadnárodná spoločnosť (od toho názov korpo-



už začína samotná misia v budove korporácie. Trojrozmerné zobrazenie priestoru s plynulým posunom a množstvo nebezpečných androidov a robotov, na ktorých agent cestou narazí, zabezpečí slušné dobrodružstvo.

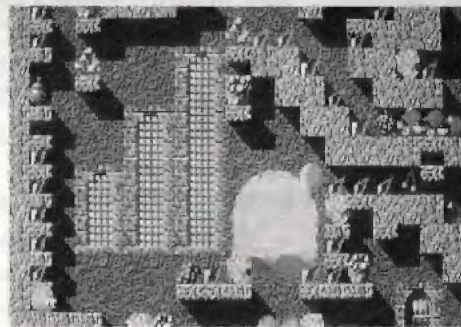
CORE DESIGN

PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 72%

FUZZBALL

Hra sa začína pekným introm, ktoré nás uvedie do deja. Mladý čarodejnicky učeň napriek zákazu svojho učiteľa zo zvedavosti otvorí truhlicu, v ktorej sú zatvorení malí škodoradostní tvoria v tvare chlpatých guľičiek. Títo samozrejme využijú svoju šancu a rozutekajú sa po celom zámku, aby tam vystrájali nezbednosti. Keď sa čarodejník dozvie o tom, čo sa stalo, za trest premení mladíka na podobnú chlpatú loptu - fuzzball. Úlohou nešťastníka je teraz napraviť svoju chybu a vyčistiť všetky miestnosti zámku od nezbedných guľičiek. Tiež musí zbierať všetky predmety, ktoré títo



tvoria po miestnostiach rozhádzali. Je to najmä rozličné ovocie ako čerešne, jahody a jablká, ale aj rôzne drahokamy. Fuzzball môže do guľičiek strieľať, čím postupne me-

nia farbu zo zelenej cez bledofialovú a tmavofialovú až po červenú. Ak fuzzball strelí do červenej guľičky, táto znehynie a dá sa pozbierať ako ostatné predmety. Po vyzbieraní všetkých predmetov fuzzball postupuje do ďalšieho levelu - miestnosti.

SYSTEM 3

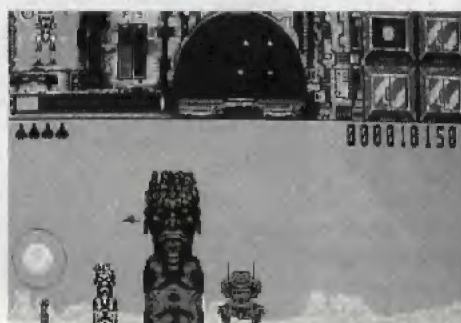
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 65%

THUNDER BURNER

V tejto hre sa hráč ocitne v úlohe univerzálneho bojového robota, ktorého úlohou je preniknúť ku nepriateľskej základni a zničiť ju. Robot postupuje smerom vpred po púšti, na podvozku vybavenom dvomi hydraulickými končatinami. Cestou stretáva terénne prekážky v podobe vyschnutých kmeňov stromov a akýchsi ozrutných kamenných sôch (nie nepodobných sochám z veľkonočného ostrova), ktorým sa musí vyhýbať. Tiež nachádza energetické zásobníky v podobe žiariacich guľových objektov vznášajúcich sa vo vzduchu, ktoré musí naopak zbierať. Pokiaľ ich nazbie-

ra dostatočné množstvo, zmení sa na bojový lietajúci stroj. Nepriateľská obrana sa skladá hlavne z betónových bunkrov, ktoré sa dajú ničť vcelku jednoducho. Obrnené transporté-



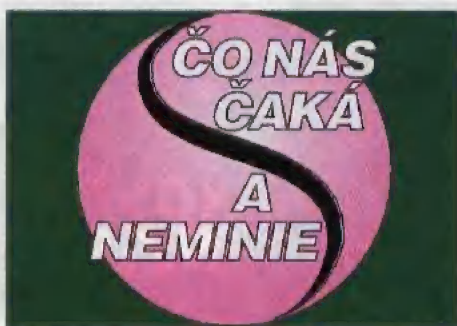
ry sa dajú zasiahnuť už ľahšie, pretože sa pohybujú pomerne veľkou rýchlosťou. Najťažším orieškom sú ale lietajúce taniere, ktoré robota nielen ostrelujú ale zároveň zhadzujú refaz mín, ktoré úplne prehradia cestu ďalej. Ak na takúto mínu robot stúpi, hrozí mu zničenie.

-luis-

BERNARD AURE

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 57%



Slovenský a český majitelia počítačov Didaktik a ZX Spectrum majú jednu veľkú nepopierateľnú výhodu. Zatiaľ čo vo svete sa s vývojom nových programov na tento typ počítača úplne prestalo už viac ako pred tromi rokmi, a posledné herné „bomby“ pochádzajú z roku 1988, u nás je skutočnosť podstatne priaznivejšia. Vzhľadom na to, že sa Didaktiky u nás ešte stále predávajú a vďaka svojej nízkej cene stále nachádzajú dostatočné množstvo priaznivcov, prosperuje aj oblasť tvorby herného software pre tento 8-bitový počítač. Podľa všetkého sme mo-

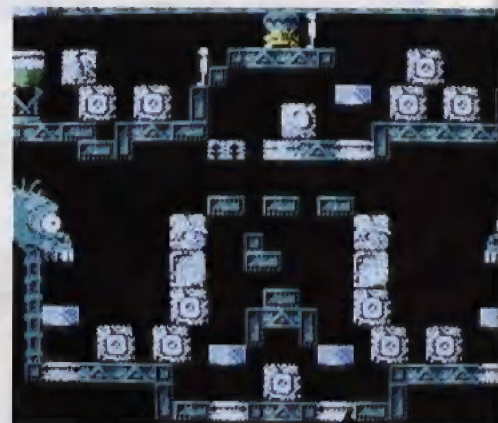
koch výroby programov na ZX Spectrum (na ktoré sa vyrobilo ďaleko najviac herného software zo všetkých typov domácich počítačov) vznikajú ešte stále hry s úplne originálnymi a novými námetmi, ktoré ešte nikde neboli použité. Dôkazom toho je aj pripravovaná hra QUADRAX z dielne dvoch mladých bratislavských programátorov, ktorej distribúcie sa ujala firma ULTRASOFT.

A aký vlatne QUADRAX je? Recept je približne takýto: zoberte jeden HUMANS, pridajte štvrtinu LEMMINGS a polovicu CRUX 92, celé to okoreňte novou grafikou a originálnymi nápadmi, dobre to pomiešajte a krátko povarte na miernom ohni a to čo vám výjde sa bude už aspoň trochu podobáť na QUADRAX. Ale naozaj iba trochu, pretože aj keď má hra nesporné niektoré prvky už spomínaných titulov, nepodobá sa vlastne ani na jeden z nich. Jej idea je úplne originálna a prevedenie jedinečné.

Celá hra sa odohráva v rôzne veľkých a

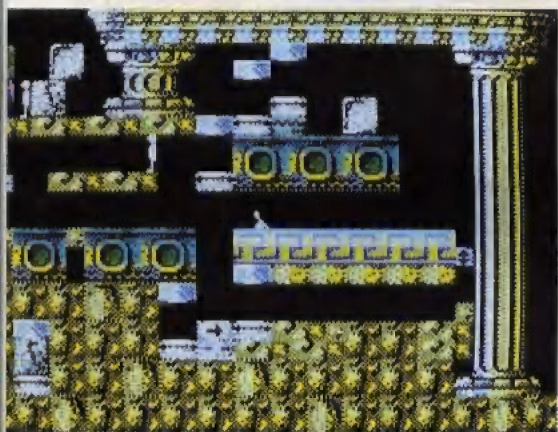
podarí niektorému z našich dvoch priateľov dostať dohromady dva kvádre s rovnakým symbolom, tieto sa navzájom zničia a zmiznú. Ako teda vidíte, pri hre hrozí hráčovi naozaj všetko možné, len nie jednotvárnosť.

Hra obsahuje spolu 41 levelov, pričom systém vstupných hesiel, tak dôverne známy z LEMMINGS či CRUX 92, kto-

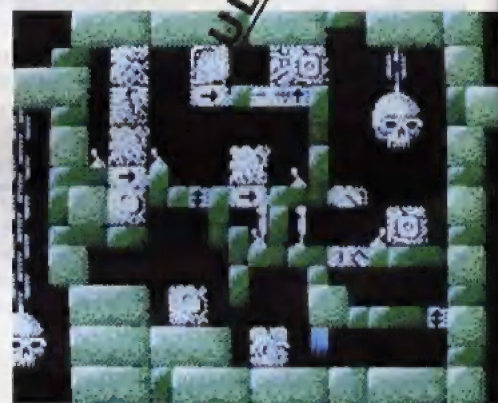


QUADRAX

ULTRASOFT



rozične členených priestoroch, ktoré spolu tvoria jednotlivé levely. Na tejto hracej ploche sú umiestnené dve postavičky, ktoré môže striedavo hráč ovládať. Postavičky môžu normálne chodiť, šplhať do výšky svojej postavy, skákať z výšky jeden a pol svojej postavy (pri páde z väčšej výšky sa jeden z priateľov zabije a je nutné hrať level od začiatku), posúvať predmety a obsluhovať rôzne zariadenia. Úlohou hráča je dostať obe postavičky na miesto označené dvoma zbíhajúcimi sa šípkami, odkiaľ postupujú do ďalšieho levelu. Ako už napovedá samotný názov, veľká časť úlohy spočíva v správnom presúvaní kamenných kvádrov, ktoré postavičkám bránia dostať sa na potrebné miesto. Pri tejto činnosti si môžu, či skôr musia, obaja priatelia navzájom pomáhať, tak aby si vzájomne pripravili schodnú cestu k cieľu. V prvom leveli, ktorý je postavený ako výukový, nie je medzi postavičkami a cieľom žiadna prekážka. V druhom leveli sa už objavia dva kamenné kvádre a obtiažnosť sa s číslom levelu neustále zvyšuje. Ak si teraz pomyslíte, že presúvanie kamenných blokov je na dobrú logickú hru trochu málo, máte pravdu. Vedeli to však našťastie aj autori hry a preto vo vyšších leveloch ku kvádom pribudnú vertikálne prielezy (môžu byť jednosmerné alebo obojsmerné), prepádajúca sa dlážka a stropy, výťahy a výsuvné plošiny ovládané prepínačmi, drevené buchary, ktoré v pravidelných intervaloch padajú zo stropu a teleporty, pomocou ktorých sa možno okamžite premiestniť na iné miesto. Okrem toho nebudú samozrejme chýbať ani prozaické kvádre, ale k obvyčajným pribudnú aj špeciálne s nakreslenými symbolmi. Ak sa



mentálne jedinou krajinou na svete (aspoň v niečom máme prvenstvo), kde sa ešte profesionálne a vo veľkom vyrába a distribuje herný software pre tento druh počítačov. A to herný software nie hocijaký. Oproti Veľkej Británii, kde hry dosiahli vrchol kvality približne na prelome rokov 1987-1988 sa zdá, že u nás bude takéto kulminačné obdobie práve na prelome rokov 1993-1994. Hovorí pre to množstvo naozaj kvalitných hier porovnateľných s bývalou svetovou špičkou, ktoré sa dostali do distribúcie v roku 1993 (len námatkou spomeniem sériu PEDROV, KLIATBU NOCI, SHERWOOD či KOMANDO 2) aj skutočnosť, že ešte stále sa objavujú nové programátorské skupiny, či programátori - samotári, ktorý majú čo v tejto oblasti povedať. Pokiaľ takéto softwarové firmy, či skôr tímy vznikajú, netreba sa obávať, že by u nás bol nedostatok kvalitných nových hier. Čo je však najviac zarážajúce, je skutočnosť, že aj po viac než desiatich ro-

rý umožňuje pokračovať v prerušenej hre od konkrétneho vybraného levelu je samozrejmosťou. Navyše je tu možnosť hry dvoch hráčov naraz, pričom každý ovláda jednu postavičku. Musím priznať, že QUADRAX je druhý titul, ktorý ma od vtedy, čo vlastným počítač AMIGA prinútil dohrať nejakú hru na DIDAKTIKU až do konca (prvý bol CRUX 92). Vzhľadom na skutočne originálny nápad a hlavne výbornú hrateľnosť by som v rebríčku logických hier QUADRAX zaradil hneď za známich LEMMINGS. Každopádne sa k tejto výbornej hre, ktorú nominujem na jeden z najpredávanejších titulov v roku 1994, ešte vrátíme v podrobnejšej recenzii.

-luis-



VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT

Na základe vašej masovej účasti v štyroch predošlých súťažiach (skutočne boli už štyri, čomu sme sa v redakcii sami začudovali) sme zistili, že rubrika SÚŤAŽ si našla svoj stabilný okruh priaznivcov. Najviac nás teší, že počet čitateľov, ktorí sa aktívne zapájajú do súťaže, neustále rastie a to priam geometrickým raddom. Veď od prvej súťaže sa počet účastníkov niekoľkokrát zdvojnásobil.

Podľa vašich ohlasov vidíme, že spôsob súťaže, pri ktorom využívame obrázky zo známych hier, sa vám páči. Mysleli sme na to aj pri voľbe pravidiel pre novú súťaž. Aby sa vám však nezdal spôsob súťaženia jednotvárnym, vymysleli sme niekoľko inovácií. Naďalej budeme uverejňovať obrázky z hier, ktoré už boli publikované v časopise BIT. Aby sme vám súťaž trochu sťažili, nebudeme vyberať iba obrázky, ktoré ste videli na stránkach časopisu, ale niekedy vyberieme aj iné zábery, ktoré v recenziách použité neboli. Ďalšia inovácia spočíva v tom, že už nebudeme uverejňovať tri obrázky, ale iba jeden.

Teraz si určite pomyslíte: 'Akáže to je súťaž s jedným obrázkom?'. Nuž, takáto: Nikdy neuverejníme



obrázok celý, ako ho môžete vidieť na obrazovke svojho monitora, ale len jeho malý detail. Samozrejme, detail patrične zväčšíme, aby sa dal spoľahlivo identifikovať. Teraz sme vlastne prezradili, čo bude v tejto súťaži vašou úlohou. Treba uhádnuť, z ktorej hry pochádza detail obrázku. Na druhej strane nechceme, aby súťaž bola pre vás neúnosne ťažká. Z tohoto dôvodu ponúkame vždy štyri možnosti odpovedí, z ktorých jedna bude správna.



Súťažný kupón opäť nájdete na strane 38 dolu. Súťaž bude prebiehať po celý rok. V decembrovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých súťažiacich, ktorí včas pošlú zlosovací lístok so všetkými súťažnými kupónmi a samozrejme aj so správnymi odpoveďami. Skôr, ako zverejníme zlosovací lístok, nám žiadne kupóny neposielajte. Nepochybne vás najviac zaujmajú ceny, o ktoré budete súťažiť. Pretože súťaž trvá celý rok, vybrali sme mimoriadne hodnotné ceny:

1. cena: **COMMODORE AMIGA CDTV MULTIMEDIA PACK**
 - + profesionálna klávesnica
 - + diaľkové infračervené ovládanie
 - + externá disketová jednotka 3,5"
 - + špeciálna čierna myš
 - + dva úrodné kompaktné disky
2. cena: **Počítač COMMODORE AMIGA 500**
3. cena: **Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**
- 4.- 5. cena: Značkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5,25", alebo 10ks 3,5")
- 6.- 10. cena: Neznačkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5,25", alebo 10ks 3,5")
- 11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

Súťažná úloha číslo 1 je:
Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

- a) DAYS OF TENTACLE
- b) DIZZY 4
- c) ZAK MC KRACKEN
- d) MANIAC MANSION



PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU

ULTRASOFT/GOLD STORM



V studni si Pedro naplní plné vedro chladnou podzemnou vodou...

Keď sme v čísle BITu 6/93 písali o druhej časti príhod svetobežníka Mexičana PEDRA, ktorý tentokrát zablúdl do strašidelného zámku, zmienili sme sa aj o tom, že hra je už dokončená a pripravená na distribúciu. Medzitým sa však vyskytlo množstvo dopredu nepredvídateľných komplikácií, v hotovej verzii hry bolo nájdených niekoľko menších nedostatkov a chybičiek krásy, ktoré bolo treba odstrániť, čím sa celý výrobný proces zdržal. Tak sa stalo, že netrpezlivo očakávaný PEDRO 2 sa dostal na trh až koncom roku 1993 spolu s treťou a zatiaľ poslednou časťou trilógie, PEDROm 3. Keďže si PEDRO medzi hráčmi našiel obrovské množstvo priaznivcov a vzhľadom na to, že na tak výbornú hru dostalo jeho druhé pokračovanie v našom časopise pomerne malý priestor, rozhodli sme sa k nemu vrátiť v podrobnejšej mega recenzii. Vzhľadom na skutočnosť, že PEDRO 2 bol v spomínanej recenzii mojím kolegom z redakcie už ohodnotený, z kolegiálnosti a princípu ponechávam pôvodné hodnotenie. Pretože do ďalšieho čísla BITu pripravujeme mega recenzii najnovších príhod tohto svojského cestovateľa s názvom PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD, budete mať aspoň možnosť obe časti porovnať a zhodnotiť, ktorá je lepšia. Takže poďme na vec...

Jedného dňa sa Pedro, ktorý bol už dlhým vysedávaním doma značne znudený,

dozvedel o prastarej legende. Hovorilo sa v nej o podivnom zámku v Karpatoch a o jeho ešte divnejšom majiteľovi rytierovi Krapovi. Tento rytier, ktorý bol vyznavačom čiernej mágie sa rozhodol, že získa také mocné magické schopnosti, ktoré mu umožnia ovládnuť postupne celú krajinu. Aby dosiahol svoj cieľ, musel Krap siahnuť k tomu najstrašnejšiemu:

privolať si na pomoc samotného vládcu pekiel SATANA. Ten mu jeho tajný sen splnil, avšak Krap za to musel zaplatiť krutú daň. Od tej chvíle sa každú noc mení na upíra a pre udržanie svojho života potrebuje piť ľudskú krv. V okolí zámku preto začali postupne miznúť čoraz častejšie malé deti. Ako legenda vraví ďalej, veľa odvážlivcov sa pokúšalo preniknúť do zámku a ukončiť krvilačné besnenie a krutý teror rytiera Krapa. Ani jeden z nich sa však už nevrátil domov živý. Pomocou svojich takmer neobmedzených magických schopností ich Krap všetkých premenil na du-

chov, mŕtvych rytierov, kostry a ďalšie príšery, ktoré ostali v zámku ako jeho večný strážcovia. Legenda končí konštatovaním, že zámok a jeho okolie sa dajú oslobodiť iba tak, že sa nájde odvážlivec, ktorý oslobodí všetky strašidlá, nájde Krapa, ktorý sa ukrýva v najvyššej veži zámku a zabije ho... Nuž a viac Pedrovi nebolo treba hovoriť. Ihneď vycítil, že v tajomnom zámku v Karpatoch ho čaká ďalšie vzrušujúce dobrodružstvo a o niekoľko dní už stál pred jeho hlavnou bránou.

A ako to už v podobných príhodách býva, len čo náš milý Pedro prekročil hradný prah, ukázalo sa, že legenda bola pravdivá. Okamžite sa totiž spustila masívna padacia hradná brána a na dôvažok sa zo stropu zosunula lavína kameňa, ktorá nadobro uzavrela cestu späť. Aby sa teda náš hrdina dostal znova na slobodu, bude sa musieť chýtať-nehýtať zhostiť úlohy osloboditeľa hradu a premožiteľa zlého rytiera Krapa. Na tento účel Pedrovi slúžia rôzne predmety, roztrúsené po zámku. S ich pomocou bude postupne napredovať až k svojmu cieľu. Napríklad hneď na začiatku mu cestu zatarasí obrovský biely pes (čuvač?), ktorý ho nechce pustiť ďalej. Táto prvá prekážka sa na prvý pohľad zdá byť neprekona-



...aby s ňou potom mohol ubasíť obeň napríklad práve tomuto čertovi.



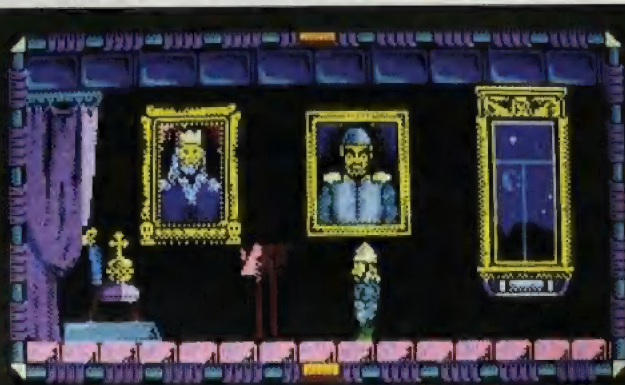
Za stoličkou v jedálni leží kľúč, ktorý je nesmierne dôležitý pre ďalšie napredovanie.

teľná. Ale aj pes je len človek a dá sa podplatiť, treba len vybrať správne platidlo. A to leží na schodoch vo vstupnej hale v podobe chutnej bielej kostičky. Vravíte, že je to príliš jednoduché? No dobre, ale táto jednoduchá situácia je navodená autormi naschvál, aby každý ihneď pochopil spôsob hry. Keďže je PEDRO 2 akčná adventure, znamená to, že podobných logických hádaniek je v hre neúrekom a myslím si, že málokto z nich je tak jednoduchá ako táto prvá. Napadlo by vás napríklad škaredému vodníkovi odnieť venček uvitý z kvetov? Že áno? Tak potom tu mám pre vás ťažší oriešok: pokúste sa doniesť na dno priepasti, z ktorej nevedie spätná cesta, tri predmety, ktoré tam nutne potrebujete: prázdne vedro, starú listinu a sekeru, pričom však Pedro môže naraz niesť maximálne dva predmety. Ak sa vám podarí vyriešiť tento problém (sám som sa s ním poriadne zapotil), potom už verím tomu, že hru PEDRO 2 dohráte až do konca. Aby však celá vec nebola taká jednoduchá, treba zdôrazniť, že PEDRO 2 je skutočne AKČNÁ adventure. To znamená, že pri jej hraní dostanú príležitosti aj tí, ktorým to pri riešení logických hádanok zase až tak dobre nepáli, ale zato sú zdatnejší v miksovaní joystickom. Niektoré priestory zámku sú totiž veľmi

ťažko prístupné a dá sa do nich dostať jedine skákaním po úzkych plošinkách, kde chybný krok alebo sebamenšie zaváhanie znamená pád z veľkej výšky a absolvovanie celého výstupu odznova (pravdaže ak Pedro nestratí posledný zvyšok svojej energie, ktorá tiež nie je neobmedzená).

Záverom by som sa chcel ešte vrátiť k hudoobnej a grafickej stránke hry. Pri nahraní hry do klasického počítača DIDAKTIK alebo ZX SPECTRUM nebude hráč počuť ani tón, zato majitelia ZX SPECTRA 128K alebo zvukového interface melodik sa majú skutočne na čo tešiť. (Hold melodik je u nových hier na Didaktiku už skutočne nevyhnutný). Hudba je rovnako dobrá, ak nie lepšia ako v PEDROVI 1. Čo je však na škodu, na rozdiel od prvej časti tu chýba možnosť výberu zvukových efektov alebo hudby. Je to však pochopiteľné vzhľadom na veľké množstvo farebnej grafiky a animácií, ktoré oproti prvej časti pribudli a vzhľadom na obmedzenú, na dnešné pomery už až smiešnu kapacitu pamäte 48 KB (môj vreckový elektronický diár veľký asi ako škatuľka cigariet má kapacitu 64 KB). Na pomery nedokonalého zobrazovacieho systému Spectra sa autorom podarilo skutočne takmer nemožné. Hra celá hýri farbami a atribútové defekty sú tu

takmer neznámou vecou. Navyše hra obsahuje veľké, ba priam až neuveriteľné množstvo animovaných farebných objektov a postáv. Fakle na stenách blčia, plamene sviečok na lustrach mihotajú plamienkami, v krbe praská oheň, zo stropov padajú kvapky vody a nočnú oblohu, ktorú je vidieť cez gotické okná miestami pretne rozčesnutý blesk. Toto všetko sú však len maličkosti oproti veľkým plne animovaným postavám čerta, bielej pani, kráľa a duchov. Podľa mňa je PEDRO 2 jednou z graficky najlepších hier, ktoré boli kedy na ZX Spectrum a Didaktik urobené a keby som predošlé hodnotenie robil ja, iste by som na celkovom dojme ešte pridal aspoň 4 body. Myslím si, že PEDRO 2 je oproti svojej prvej časti, ktorá tiež nebola zďaleka najhoršia kvalitejšia zhruba o 30%. Preto sa teším (ve-

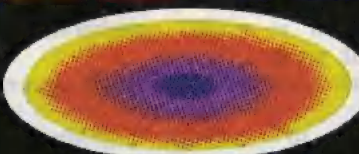


Zlaté jablko z korunovačných klenotov treba odnieť tomu, komu patrí - duchovi staručkého kráľa.

rím, že spolu s vami), na budúci mesiac, keď ho budem môcť porovnať s tretou časťou tejto vydarenej série.

-luis-

SPECTRUM DIDAKTIK



**CELKOVÝ
DOJEM 86%**

Druhý kľúč, ktorý Pedro nájde vo zvonici, je ešte dôležitejší. Pasuje totiž presne do zámku hlavnej brány.

PRVKY

Dnes sa budeme zaoberať ďalšou matematickou operáciou, ktorá nie je priamo zahrnutá v inštrukčnom súbore Z80. Je to delenie.

Delenie čísla M (delenec) číslom N (deliteľ) nie je vlastne nič iné, ako zisťovanie, koľkokrát treba k nule pričítať číslo N, aby vzniklo číslo M, alebo koľkokrát treba od čísla M odčítať N, aby sme dospeli k nule. Všimnime si túto druhú myšlienku a skúsme ju realizovať.

Násobenie dvoch čísel v minulej lekcii nám dávalo 16-bitový výsledok. Preto skúsme tú našu rutinku na delenie upraviť tak, aby pracovala so 16-bitovým delencom. Z toho nám vyplýva, že na odčítanie budeme musieť použiť inštrukcie, ktoré odčítavajú 16-bitové čísla. Tieto inštrukcie odčítavajú číslo od registra HL, preto je tento register výhodný na uchovávanie hodnoty delenca. Od registra HL sa dajú odčítavať registre BC, DE, HL a SP. Registre SP a HL neprichádzajú do úvahy, lebo SP je ukazovateľ zásobníka a je potrebný pri zásobníkovoých operáciách a keby sme od HL odčítali HL, potom by nám vyšla nula a stratili by sme delenc.

Zvolme si teda, že deliteľ bude v registri DE. Register BC použijeme ako počítadlo odčítaní - aby sme vedeli, že koľkokrát sa nám podarilo odčítať deliteľa od delenca.

Samotné odčítanie budeme robiť inštrukciou SBC HL, DE. Lenže táto inštrukcia okrem odčítania DE od HL ešte odčíta od HL aj hodnotu príznaku CARRY. Preto musíme tento príznak pred odčítaním vynulovať. Ako už vieme, CARRY nulujú všetky logické inštrukcie. Vyberme spomedzi nich takú, ktorá má čo najmenej vedľajších efektov - takou je napr. OR A alebo AND A.

No a môžeme sa venovať našej rutinke. Na začiatku vynulujeme počítadlo odčítaní - register BC. Inštrukcia SBC HL, DE nám nastaví CARRY práve vtedy, ak to s tými odčítaniami „prešvihneme“ - prekročíme nulu a dostaneme sme sa do záporných hodnôt. Keď CARRY nie je nastavené, znamená to že ešte sme neprekročili nulu a môžeme sa znovu pokúsiť o ďalšie odčítanie. Na konci ešte musíme spraviť istú korekciu - posledným odčítaním sme sa dostali do oblasti záporných hodnôt, preto toto posledné odčítanie už nemôžeme rátať do výsledku (napravíme to inštrukciou DEC BC) a do delenca musíme vrátiť hodnotu, ktorá bola pred týmto posledným odčítaním. Najlepšie to urobíme tak, že tú istú hodnotu, čo sme „navyše“ odčítali zase znovu pričítame, a tým vlastne dostávame okrem celočíselnej časti podielu v registri BC aj v zvyšok po delení v registri HL.

Zhrnutie: Naša rutinka (nazvime ju „lomeno“) má na vstupe delenc v registri HL, deliteľ v DE a po jej vykonaní je v BC celočíselná časť výsledku a v HL zvyšok po delení.

Naše „lomeno“ bude teda vyzeráť takto:

```
lomeno ld bc,#00 inicializácia počítadla na nulu
lom1 or a vynulovanie CARRY [pre istotu]
sbc hl,de odčítanie deliteľa od delenca
inc bc po každom odčítaní zvýšime poč.
jr nc,lom1 opakujeme pokým to nie je
zaporné
```

```
add hl,de oprava prekročenia nuly
dec bc oprava hodnoty výsledku
ret konec
```

A teraz sa venujme optimalizácii vzhľadom na dĺžku a čas vykonávania rutinky. Keď sa nad tou rutinkou zamyslíme, zistíme že výsledky sa vôbec nezmenia, ak opravu hodnoty výsledku spravíme na začiatku rutinky (hneď po inštrukcii LD BC,0). Lenže postupnosť inštrukcií LD BC,0 a DEC BC môžeme nahradiť jednou inštrukciou LD BC,-1 (čo je presne to isté ako LD BC,65535).

Ešte si všimnime, že keď po odčítaní skáčeme na návěstie „lom1“ tak tam skáčeme práve vtedy, keď CARRY je nulové. Čiže namiesto na inštrukciu OR A by sme mohli skákať až na SBC HL,DE. Týmto sa nám vykonávanie rutinky trochu zrýchli. To OR A je tam potrebné, lebo ak ideme vykonať prvé odčítanie, nevieme ako je CARRY nastavené.

Pokiaľ nepotrebujeme poznať zvyšok po delení, môžeme opravu prekročenia nuly (robenú inštrukciou ADD HL,DE) kludne vynechať, lebo na samotný podiel v registri BC nemá žiadny vplyv.

No a po týchto troch úpravách sa nám naša rutinka zmenšila do takejto podoby:

```
lomeno ld bc,#ffff inicializácia počítadla na -1
or a začiatkové vynulovanie CARRY
lom1 sbc hl,de odčítanie deliteľa od delenca
inc bc po odčítaní zvýšime počítadlo
jr nc,lom1 opakujeme pokým nie je zaporné
ret konec
```

Jedna otázka na zamyslenie, ktorej odpoveď nechám na vás: Čo by sa stalo, keby sme zavolali túto rutinku s nulovým deliteľom?

Tentoraz som si pre vás prichystal domácu úlohu, akú ste ešte nemali. Doteraz ste alebo riešili dáky problém alebo ste mali navrhnúť nejakú rutinku. Avšak tentoraz máte úlohu presne obrátenú - predkladám vám už hotovú rutinku a vašou úlohou je vysvetliť, ako pracuje a aké konkrétne činnosti v nej vykonávajú jednotlivé inštrukcie. Prezradím vám len toľko, že táto rutinka na vstupe očakáva nejaké číslo v registri HL a na výstupe je v registri A druhá odmocnina tohto čísla.

```
sqr ld de,1
xor a
dec a
loop sbc hl,de
inc de
inc de
inc a
jr nc,loop
ret
```

- busy -

UĽAHČENIE PREVODU KAZETA ↔ DISKETA NA DIDAKTIKU



Již od roku 1991 odebrám časopis **BIT** a velice mne zaujme každé číslo. Jelikož vlastním **ZX Spectrum+**, **D40**, **K6304**, napsal jsem si dva programky, které usnadní převod souborů z kazety na disketu a naopak. Je nepohodlné sledovat vše na obrazovce, tak jsem je posléze upravil, aby informace o typu, jménu, délce, adrese, byly vytištěny na tiskárně. Pokud se například chystáme převádět soubory z pásku na disketu, není nic složitějšího nahrát program **MAPtape** a do magnetofonu založit kazetu a spustit přehrávání. Po skončení přehrávání si z tiskárny vyjmeš stránku, kde

jsou vypsané všechny informace o souborech v tom pořadí jak jsou na pásku uspořádané. Podobně pracuje i program **MAPOVAC**, ten ale vypisuje informace o uložení souborů na disketě, včetně označení sektorů, kde se ten který soubor nalézá. Věřím, že by se tyto programy hodily i nejednomu čtenáři **BITu**, proto vám je zasílám k uveřejnění v rubrice **ZÁZRKY V BASICU**.

Popis programu MAPtape:

Řádek č. 2 zajistí nahrání ovlá-

dače tiskárny, otevření interface v D40 a inicializaci tiskové rutiny. (Majitelé Didaktiku Gama musí interface v D40 ponechat zavřený /OUT 153,00/). Pokud používáte jinou tiskárnu, změníte název a adresy dle vaší rutiny. Řádek 3-15 netřeba komentovat. Na 20-30 dojde k uložení krátkého strojového kódu, který zajistí ukládání hlaviček souborů od adresy 32528. Řádek 50 zajišťuje volání této rutiny. Na řádku 60-70 se kontroluje platnost hlavičky. Řádek 75-84 zjistí jméno souboru a jeho typ, což se také díky řádku 86 vypíše na tiskárně.

Řádek 110 zajistí odskočení do jednotlivých podprogramků, kde se vypíše bližší informace dle typu souboru a provede se návrat na řádek 130, kde se zruší platnost hlavičky (jinak by docházelo po návratu na řádek 50 (ř. 140 GO TO 50) k opakovanému vypisování až do příchodu další hlavičky z MGF. Pomocí řádku 1350 můžeme program uložit na Disk.

(Pozor na adresy pokud používáme jinou tiskovou rutinu.)

P. Budiš

PROGRAM MAPTAPE:

```
2 LOAD **MAPtapeCD**CODE 60000,240: OUT 153,16: RANDOMIZE USR 60000
3 PRINT AT 3,2 "***** INFORMACE *****";AT 4,1;"Progam slouzi k vypisu infor-";AT 5,1;"maci o souborech ulozenych na ";AT 6,1;"kazete.
  Vypisuje nazev souboru";AT 7,1;"delku souboru, adresu ulozeni";AT 8,1;"zpusob ulozeni BASICU na pasek.";AT 9,1;"Pred jmeny sou-
  boru je pripona";AT 10,1;"ktera oznacuje typ souboru.";AT 12,0:[P] = program (BASIC)"; PRINT "[B] = Bytes (strojak)"; PRINT
  "[C] = znakove pole"; PRINT "(Character array)"; PRINT "[N] = ciselne pole"; PRINT "(Number array)"; PRINT #0;"Stlac nej-
  kou klavesu"; PAUSE 0
4 PAUSE 0: LET P=0: LET S=1: LET H=123: LET V=29: LET HZ=62: LET VY=98: PAPER 1: INK 7: FLASH 0: INVERSE 0: CLS
5 LET P=P+S: LET S=INT (P/10+2)
6 PLOT HZ-P,VZ+P: DRAW H+(2*P),0: DRAW 0,V+2*P: IF P<60 THEN GO TO 5
7 FLASH 1: PRINT AT 10,8;" Vloz kazetu ";AT 11,8;" spust MGF a pak ";AT 12,8: FLASH 1: INVERSE 1;" stiskni cokoliv "; PAUSE 0:
  FLASH 0: CLS
15 RESTORE
20 FOR a=32512 TO 32521: READ b: POKE a,b: NEXT a
30 DATA 175,55,221,33,16,127,205,86,5,201
40 LET b=32528: DEF FN a(x)=PEEK (b+x)+256*PEEK (b+x+1)
50 RANDOMIZE USR 32512
60 LET c=PEEK b
70 IF c>3 THEN GO TO 50
75 LET b$="": FOR a=b+1 TO b+10: LET b$b$+CHR$ PEEK a: NEXT a
78 FOR a=10 TO 1 STEP - 1
79 IF b$(a)=" " THEN LET b$b$( TO a-1): NEXT a
80 IF b$=" " THEN LET b$=" "
81 IF c=0 THEN LET t$="P"
82 IF c=1 THEN LET t$="N"
83 IF c=2 THEN LET t$="C"
84 IF c=3 THEN LET t$="B"
86 LPRINT t$;" ";b$;" ";
110 GO SUB 1000+100*c
130 POKE b,255
140 GO TO 50
150 STOP
1010 LPRINT "Length:";FN a(11);" ";
1020 LPRINT "Program length: ";FN a (15);" ";
1030 IF FN a(13)>9999 THEN LPRINT "saved by: SAVE """;b$;"""; RETURN
1040 LPRINT "Saved by: SAVE """;b$;""" LINE ";FN a(13)
1050 RETURN
1110 LET a$="": GO TO 1220
1210 LET a$=" $"
1220 LPRINT "Array length: ";FN a(11);" ";
1230 LET d=PEEK (b+140)
1240 LPRINT "Original array name: ";CHR$ (64+32*(d/32-INT (d/32)));a$
1250 RETURN
1300 IF FN a(11)=6912 AND FN a(13)=16384 THEN LPRINT "bytes - SCREEN$": RETURN
1320 LPRINT "Start address: ";FN a (13);
1330 LPRINT "Length: ";FN a(11);" "
1340 RETURN
1350 SAVE **MAPtape** LINE 1: SAVE **MAPtapeCD**CODE 60000,240: BEEP .1,24: STOP
```


ULTRASOFT

PRE POČÍTAČE
ZX SPECTRUM, DELTA
DIDAKTIK M, DIDAKTIK GAMA,
DIDAKTIK KOMPAKT

MANTRIK ANGLICKÝ (slov./čes.)	119 Sk	STAR DRAGON	89 Sk
Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.		Klasická plnofarebná hra s námetom SCI-FI. Kozmická loď bojuje s civilizáciou robotov, ktorá predstavuje nebezpečenstvo pre Zem.	
MANTRIK NEMECKÝ (slov./čes.)	119 Sk	ATOMIX	89 Sk
Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.		Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje zo základmi chémie.	
MANTRIK EDITOR - PROFESOR	119 Sk	DOUBLE DASH	89 Sk
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúc om latiniku. V cene je zarátaný podrobný tlačný manuál.		Hra čerpá z námetu známej hry BOULDER DASH. Dvaja krtkovia v podzemí zbierajú diamanty. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov.	
ZX - 7	149 Sk	JET-STORY	89 Sk
Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby! Program sa môže stať výborným spoločníkom a pomocníkom pri výuke hry na klávesové nástroje.		Klasická plnografická hra s námetom SCI-FI. Kozmický koráb na ťažkej a dôležitej misii v rozsiahlom podzemí nepriateľskej planéty.	
DATALOG 2 TURBO	199 Sk	HEXAGONIA	89 Sk
Jedna z najlepších databáň na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačný manuál.		Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Voľné pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, pribudlo množstvo úplne nových vylepšení.	
M.R.S.	199 Sk	CESTA BOJOVNÍKA	119 Sk
Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačný manuál.		Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými príšerami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.	
TEXT MACHINE	289 Sk	SKLADAČKA	89 Sk
Kvalitný textový editor, ktorý premení Váš počítač na elektronický písací stroj. Tlač je možná na všetkých známych tlačiarňach.		Komunikačná hra s netradičným ovládaním na námet rovnomennej detektívky ED MC BAINA. Hra zaručuje zábavu pre mladých i starších.	
SCREEN MACHINE	289 Sk	NOTORIK	119 Sk
Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. V cene je zarátaný podrobný tlačný manuál.		Akčná hra s peknou plnofarebnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Fredovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho neprajná žena.	
DTP MACHINE UTILITY	259 Sk	JAMES BOND OCTOPUSSY	119 Sk
Súbor množstva neoceniteľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámkov, semigrafiky).		Plnografická hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácných predmetov.	
DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	739 Sk	CRUX 92	119 Sk
Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 Sk!		Logicko-akčná plnografická hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.	
BABY MANTRIK ANGLICKÝ (slov./čes.)	119 Sk	PRVÁ AKCIA	149 Sk
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyučované výrazy aj zobrazuje!		Akčná plnografická hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.	
SOUNDTRACKER	279 Sk	PHANTOM F 4	149 Sk
Vysoko profesionálny program pre tvorbu trojkanálovej hudby na čípe AY-3-8912. Nenahraditeľný doplnok k zvukovému interface MELODIK.		Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.	
TUITION	249 Sk	PHANTOM F 4 II.	149 Sk
Prepracovaný systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových lekcí a názorných praktických príkladov.		Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z ostrova obsadeného nepriateľmi.	
F.I.R.E.	89 Sk	MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS	119 Sk
Vesmírna SCI-FI akčná hra z dielne známeho pražského programátora Františka Fuku. Kozmický koráb na ťažkej a nebezpečnej púti.		Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strieľačky na jednej kazete za cenu jedného programu!	
BUKAPAO	89 Sk	SHERWOOD	199 Sk
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Stávate sa členom odnože mafie - COSA NOSTRY, s cieľom zneškodniť prezidenta ostrova.		Strategicko-akčná hra čerpajúca z legendy o zbojníkovi menom ROBIN HOOD. Hra predstavuje vrchol programátorského umenia na Didaktiku.	
CHROBÁK TRUHLÍK	89 Sk	PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV	179 Sk
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky múzejných exponátov šialeného profesora.		Prvá časť z pripravovanej série veselých príhod svetobežníka Mexičana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.	
TETRIS 2	119 Sk	PICK OUT 2	149 Sk
Podstatne vylepšená verzia svetoznámej hry. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.		Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.	
LOGIC	89 Sk	ŠACH - MAT	149 Sk
Známa spoločenská hra LOGIC (MASTER MIND). Treba uhádnuť kombináciu farebných kolíkov. Hra dvoch hráčov alebo hráč proti počítaču.		Prvý šachový program na Didaktik z domácej produkcie. Pri meraní síl s počítačom si môžete navoliť až 10 stupňov obtiažnosti hry.	
RYCHLÉ ŠÍPY 1	89 Sk	KLIATBA NOCI	199 Sk
Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po strate tajuplnom hlavolame „JEŽEK V KLECI“ a ďalšie dobrodružstvá.		Akčná hra s prvkami romantiky a hororu. Že o zábavu budete mať postarané, zaručuje názov firmy, ktorá ju vyvorila: MICROTECH SYSTEMS.	
RYCHLÉ ŠÍPY 2	89 Sk	KOMANDO 2	199 Sk
Druhá časť hry nazvaná STÍNIDLA SE BOURÍ. Návrat do tajuplnej štvrtce nazwanej Stínidla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.		Akčná bojová hra s priestorovou grafikou. Úlohou vojaka je prebojovať sa cez 8 rádioaktívne zamorených území k pripravenej helikoptére.	

☐ program nie je k dispozícii na kazete

☐☐ program nie je k dispozícii na diskete

Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách alebo disketách na dobierku a k cene účtujeme poštovné.

Objednávky pre SR posielajte na adresu: **ULTRASOFT, P.O. BOX 74, 810 05 Bratislava 15**

Objednávky pre ČR posielajte na adresu: **OTES, Dukelská 100, 614 00 Brno**

OCEAN Ltd, U.S.GOLD Ltd a DOMARK Ltd

uvádza na český a slovenský trh:

PONUKE NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAREVÝCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE

TITUL	C64 KAZETA	C64 DISK	ATARI ST/STE	AMIGA 500/600	AMIGA 1200	IBM PC 286-586
OCEAN SOFTWARE LIMITED						
A-Train	-	-	-	969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)	-	-	-	559	-	559
Addams Family	399	599	969	969	-	-
Battle Command	-	599	-	-	-	1119
Burning Rubber (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	969	1119
Cool World	399	599	969	969	-	1119
Dennis	-	-	-	969	1049	-
Epic	-	-	1119	1119	-	1299
España the Games '92	-	-	1119	1119	-	1299
European Champions (verzia pre Atari je len pre Atari STE)	-	-	969	969	-	1119
F29 Retaliator	-	-	969	969	-	1299
Hook	399	599	969	969	-	1299
International Open Golf Championship	-	-	-	969	969	1119
Jurassic Park (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	1069	1299
Lethal Weapon	399	599	969	969	-	1119
Mr.Nutz	-	-	-	969	1049	-
One Step Beyond	-	-	799	799	-	799
Parasol Stars	-	-	1119	969	-	-
Robocop 3	-	-	969	969	-	1119
Ryder Cup	-	-	-	969	969	1119
Sim Ant	-	-	-	1299	-	1299
Sim Earth	-	-	-	1299	-	1529
Simpsons	399	599	969	969	-	1119
Sleepwalker	399	599	969	969	969	1119
Super League Manager (verzia pre Atari je len pre Atari STE)	-	-	969	969	-	1119
Terminator 2	399	599	-	-	-	1119
T.F.X. - Tactical Fighter Experiment	-	-	-	-	1299	1679
Universal Monsters	-	-	969	969	-	-
WWF European Rampage	399	599	969	969	-	1119
WWF Wrestlemania	489	599	969	969	-	1119
2 Hot 2 Handle (Kolekcia 4 hier za super cenu!)	599	749	1119	1119	-	-
Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing	-	-	-	-	-	-
The Dream Team (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	559	749	929	969	-	1119
The Simpsons (Bart vs Space Mutants), WWF Wrestlemania, Terminator 2	-	-	-	-	-	-
Hollywood Collection (Kolekcia 4 hier za super cenu!)	699	799	1199	1199	-	-
Robocop, Indiana Jones 3, Batman the Movie, Ghostbusters 2	-	-	-	-	-	-
Ninja Collection (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	399	599	799	799	-	-
Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja	-	-	-	-	-	-
Power Up (Kolekcia 5 hier za super cenu!)	599	749	1159	1159	-	-
Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands	-	-	-	-	-	-
Rainbow Collection (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	399	599	749	749	-	-
New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble	-	-	-	-	-	-
Sports Collection (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	399	599	799	799	-	-
Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Itália '90)	-	-	-	-	-	-
Super Fighter (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	559	749	969	969	-	-
Pitfighter, WWF Wrestlemania, Final Fight	-	-	-	-	-	-
U.S.GOLD LIMITED						
Another World	-	-	-	969	-	-
Bane of the Cosmic Forge	-	-	-	1399	-	1399
Blade of Destiny	-	-	-	1489	-	1489
California Games 2	-	-	969	969	-	-
Champions of Krynn	-	949	-	-	-	1099
Cruise for a Corpse	-	-	999	999	-	1149
Crusaders of the Dark Savant	-	-	-	-	-	1699
Death Knights of Krynn	-	949	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder	-	-	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder 2	-	-	-	1299	-	1299
Eye of the Beholder 3	-	-	-	-	-	1489
Flashback	-	-	-	1149	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (adventure)	-	-	-	1399	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (akčná hra)	439	629	969	969	-	1149
Legends of Valour	-	-	1489	1489	-	1489
Links - The Challenge of Golf (verzia pre Amigu vyžaduje 1MB RAM a hard disk)	-	-	-	1299	-	1559
Links 386 Pro	-	-	-	-	-	1699
Might and Magic 3 (verzia pre Amigu vyžaduje 2 drives alebo hard disk)	-	-	-	1299	-	1499
Might and Magic 4	-	-	-	-	-	1799
Might and Magic 5	-	-	-	-	-	1699
Scrabble	-	-	-	999	-	1149
Spelljammer - Pirates of Realmspace	-	-	-	-	-	1299
Streetfighter 2	479	669	999	999	-	1099
The Dark Queen of Krynn	-	-	-	1199	-	1199
The Godfather	-	-	1149	1149	-	1149
The Secret of Monkey Island	-	-	969	969	-	1099
The Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge	-	-	-	1299	-	1299
The Secret Weapons of the Luftwaffe	-	-	-	-	-	1499
Wayne Gretzky's Hockey 3	-	-	-	-	-	1149
X-Wing - Star Wars	-	-	-	-	-	1699
Sporting Gold (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	569	679	-	-	-	1199
California Games, The Games Summer Edition, The Games Winter Edition	-	-	-	-	-	-
DOMARK SOFTWARE LIMITED						
3D Construction Kit 2.0	-	-	1659	1659	-	1659
AV 8B Harrier Assault	-	-	1329	1329	-	1329
Championship Manager '93	-	-	859	859	-	999
Deluxe Trivial Pursuit	-	-	-	-	-	999
European Football Championship	-	-	859	859	-	-
Flight Sim Toolkit (Tvorba ľubovoľného leteckého simulátora)	-	-	-	-	-	1659
Formula 1	-	-	859	859	-	999
Head to Head	-	-	-	1159	-	1329
International Rugby Challenge	-	-	859	859	-	929
Pitfighter	399	499	829	829	-	999
Prince of Persia	-	-	829	829	-	829
Rampart	369	499	859	859	-	-
Shadowlands	-	-	999	999	-	999
Super Space Invaders	399	499	829	829	-	999
PC Games Collection (Kolekcia 5 hier za super cenu!)	-	-	-	-	-	1329
Castle Master, Hard Drivin'2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters	-	-	-	-	-	-

Väčšina hier na Amigu 500 vyžaduje minimálne 1MB RAM. Všetky programy z ponuky dodávame v originálnej anglickej verzii. Objednávkový lístok nájdete na strane 38.

Veľkoobchodcom poskytujeme výhodné množstevné zľavy. Bližšie informácie získate na adrese: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTEŠ, Dukelská 100, 614 00 Brno

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	_ ks STAR DRAGON	á 89 Sk
_ ks MANTRIK NEMECKY	á 119 Sk	_ ks ATOMIX	á 89 Sk
_ ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 119 Sk	_ ks DOUBLE DASH	á 89 Sk
_ ks ZX-7	á 149 Sk	_ ks JET-STORY	á 89 Sk
_ ks DATALOG 2 TURBO	á 199 Sk	_ ks HEXAGONIA	á 89 Sk
_ ks M.R.S.	á 199 Sk	_ ks CESTA BOJOVNÍKA	á 119 Sk
_ ks TEXT MACHINE	á 289 Sk	_ ks SKLADAČKA	á 89 Sk
_ ks SCREEN MACHINE	á 289 Sk	_ ks NOTORIK	á 119 Sk
_ ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Sk	_ ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 119 Sk
_ ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Sk	_ ks CRUX 92	á 119 Sk
_ ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	_ ks PRVÁ AKCIA	á 149 Sk
_ ks SOUNDTRACKER	á 279 Sk	_ ks PHANTOM F4	á 149 Sk
_ ks TUITION	á 249 Sk	_ ks PHANTOM F4 II.	á 149 Sk
_ ks F.I.R.E.	á 89 Sk	_ ks MEGAMIX 1 AXONS, G. GUNNERS	á 119 Sk
_ ks BUKAPAO	á 89 Sk	_ ks SHERWOOD	á 199 Sk
_ ks CHROBÁK TRUHLÍK	á 89 Sk	_ ks PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV	á 179 Sk
_ ks TETRIS 2	á 119 Sk	_ ks PICK OUT 2	á 149 Sk
_ ks LOGIC	á 89 Sk	_ ks ŠACH - MAT	á 149 Sk
_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 1	á 89 Sk	_ ks KLIATBA NOCI	á 199 Sk
_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 2	á 89 Sk	_ ks KOMANDO 2	á 199 Sk

Programy mi pošlite vo verzii: KAZETOVEJ DISKETOVEJ D40 DISKETOVEJ D80 (vybranú možnosť označte krížikom)

Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska
 Rodné číslo 1993
 Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO ORIGINALNE PROGRAMY Z PONUKY NA STRANE 37 (napíšte ktoré):

KS	TITUL	FORMÁT	KS	TITUL	FORMÁT

Programy ponúkame v týchto formátoch (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát“):
 C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, ATARI ST, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25

Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska
 Rodné číslo 1993
 Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks Príručka strojového kódu pre ZX Spectrum	á 80 Sk
_ ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
_ ks Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Sk
_ ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Sk
_ ks Počítačové hry (Historie a súčasnosť)	á 90 Sk
_ ks Kompletný výpis ZX Spectrum ROM s komentárom	á 190 Sk
_ ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska
 Rodné číslo 1993
 Vlastnoručný podpis

ÁNO! Chceme mať istotu, že dostanem každé číslo časopisu BIT, a preto som sa rozhodol pre:

- polročné** predplatné (6 čísiel) magazínu BIT za cenu 150 Sk.
 ročné predplatné (12 čísiel) magazínu BIT za cenu 288 Sk.

Zároveň si objednávam tieto staršie čísla (á 29 Sk do čísla 9/92, á 25 Sk od čísla 10/92) na doplnenie ročníka:* (Označte krížikom ktoré)
 7/92 8/92 9/92 10/92 11/92 12/92 1/93 2/93 3/93 4/93 5/93 6/93 7/93 8/93 9/93 10/93 11/93 12/93

Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska
 Rodné číslo 1993
 Vlastnoručný podpis

Príslušnú sumu za PREDPLATNÉ som Vám zaslal poštovou poukážkou typu 'C'.

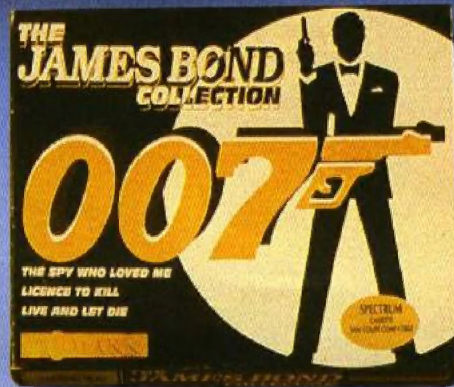
* Staršie čísla časopisu BIT posielame na dobierku a k cene účtujeme poštovné.
 Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob, preto nám neposielajte peniaze za staršie čísla dopredu.

Údaje v objednávkach vyplňujte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku.

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P. O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15
 Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO



DOMARK



JEDINEČNÁ PONUKA ORIGINALNYCH HIER

ZX SPECTRUM
ZX SPECTRUM 128 K
DELTA



DIDAKTIK GAMA
DIDAKTIK M
DIDAKTIK KOMPAKT

OBJEDNÁVKY PRE SR:
ULTRASOFT, P.O.BOX 74, BRATISLAVA 15

OBJEDNÁVKY PRE ČR:
DATAPUTER, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO

Explozia

**NOVÝCH HIER OD FIRMY ULTRASOFT
PRE ZX SPECTRUM A DIDAKTIK**



Objednávky pre SR:
ULTRASOFT
P.O.Box 74
810 05 BRATISLAVA 15

ULTRASOFT®

Objednávky pre ČR:
OTES
Dukelská 100
614 00 BRNO